08 203
2014
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

Valiant Hearts The Great War
Tropico 5
GRID Autosport
Sniper Elite 3
NHL 15
The Sims 4
Dragon Age Inquisition
Call of Duty Advanced Warfare
Super Smash Bros.
The Order 1886
Destiny
Metal Gear Solid V The Phantom Pain
The Witcher 3 Wild Hunt

Assassin's Creed Unity
Batman Arkham Knight
Far Cry 4
Among The Sleep
Hyrule Warriors
FIFA 15
Bloodborne
Mario Kart 8
Forza Horizon 2
Tom Clancy's Rainbow Six Siege
The Division

MORTAL KOMBAT X

Вся E3
62 страницы о выставке

16+

+ постер
+ наклейки

игроMedia
9 771560 258026 14008

СВОБОДНОЕ PVP В NEVERWINTER ONLINE!

PLAYNW.RU

© 2014 Wizards. Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, Neverwinter, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All rights reserved.

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Августовский номер «Игромании» традиционно посвящен одному из самых важных событий в игровой индустрии — выставке Е3. В этот раз мы отправились в Лос-Анджелес заранее и еще до начала главного игропредставления года успели посетить несколько закрытых показов и поговорить с разработчиками об их планах на ближайшее будущее.

Наши постоянные читатели отлично знают, а для тех, кто присоединился к нам недавно, проведу краткий ликбез. Наш отчет о выставке, который в этот раз занимает рекордные 62 страницы, — это не просто набор разрозненных фактов, а глобальный аналитический материал, в котором мы не только рассказываем об основных играх и событиях Е3, но и строим прогнозы на ближайшее и отдаленное будущее, оцениваем потенциал находящихся в разработке проектов.

Помимо монументального Е3-материала, в этом номере вас ждут рецензии на важнейшие вышедшие игры — в первую очередь это Tropico 5, Valiant Hearts: The Great War, Sniper Elite 3, Mario Kart 8, Murdered: Soul Suspect и GRID Autosport. А также интереснейшие спецматериалы про нелегкую судьбу Oculus Rift, настольные игры, мигрировавшие на планшеты, и интервью с Якубом Дворски, который, напомню, вовсю трудится над очередной частью Samorost.

До встречи в следующем месяце. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что три месяца назад наш журнал стал еще более интерактивным. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить это приложение, навести камеру смартфона на журнал и... увидеть видеоролики, которые мы для вас приготовили.

08 АВГУСТ [203] 2014
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Поповкин Денис
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Александр Пушкарь
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Игромедиа»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Даниляров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ
Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа — Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дина Ситдикова dina@igromania.ru, Юлия Порженжинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 — © Igromania, 1997-2014
Тираж 55782 — Circulation 55782

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 2 сентября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №08 (203) 2014

10

E3 2014 Только игры, ничего лишнего

8

Dead Island: Epidemic Гавайские рубахи снова в моде...

6-9 В РАЗРАБОТКЕ
6 ***Рейтинговая система игровых рубрик***
7 Игромания рекомендует
8 Dead Island: Epidemic

10-71 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
10 Только игры, ничего лишнего
11 Конференция Microsoft
18 Конференция Electronic Arts
23 Конференция Sony
30 Конференция Ubisoft
33 Конференция Nintendo
36 Панорама E3
42 FIFA 15
43 NHL 15
44 Dragon Age: Inquisition
45 The Sims 4
46 Super Smash Bros.
47 The Order: 1886
48 Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
49 Tom Clancy's The Division
50 E3 2014: большие игры от маленьких разработчиков
54 The Witcher 3: Wild Hunt
55 Batman: Arkham Knight
56 Destiny
57 Bloodborne
58 Assassin's Creed: Unity
59 Far Cry 4
60 Mortal Kombat X
66 Call of Duty: Advanced Warfare
67 Hyrule Warriors
68 Forza Horizon 2
70 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

72-73 ПРАВИЛА ИГРЫ
72 25 правил игры Якуба Дворски

74-107 ВЕРДИКТ
74 Valiant Hearts: The Great War
79 Tropico 5
84 Lifeless Planet
88 Murdered: Soul Suspect
90 Among the Sleep
92 Mario Kart 8
94 The Last Door
96 GRID Autosport
98 Transformers: Rise of the Dark Spark
100 Enemy Front
102 Sniper Elite 3

Алфавитный список игр в номере

Among the Sleep 90
Assassin's Creed: Unity 58
Batman: Arkham Knight 55
Bloodborne 57
Call of Duty: Advanced Warfare 66
David 107
Dead Island: Epidemic 8
Destiny 56, 111
Dota 2 111
Dragon Age: Inquisition 44
Enemy Front 100
Far Cry 4 59
FIFA 15 42
Forza Horizon 2 68
GRID Autosport 96
Helldivers 52
Hotline Miami 2: Wrong Number 51
Hyper Light Drifter 53
Hyrule Warriors 67
League of Legends 109
Left 4 Dead 3 108
Lifeless Planet 84
Mario Kart 8 92
Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain 48
Monsters Ate My Birthday Cake 106
Mortal Kombat X 60
MotoGP 14 104
Murasaki Baby 52
Murdered: Soul Suspect 88
Neverwinter: Curse of Icewind Dale 109
NHL 15 43
Night in the Woods 53
Ninja Cats vs. Samurai Dogs 107
No Man's Sky 50
Not a Hero 51
Outlast: Whistleblower 105
PlanetSide 2 111
Sky Force 2014 106
Sniper Elite 3 102
Super Smash Bros. 46
The Last Door 94
The Order: 1886 47
The Sims 4 45
The Witcher 3: Wild Hunt 54
The Witcher: Battle Arena 111
Titan Souls 51
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege 70
Tom Clancy's The Division 49
Transformers: Rise of the Dark Spark 98
Tropico 5 79
Valiant Hearts: The Great War 74
World of Darkness 109
World of Tanks 110
World of Warplanes 110

104 MotoGP 14
105 Outlast: Whistleblower
106 Мобильный дайджест

108-111 ОНЛАЙН
108 Дайджест онлайна

112-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Виртуальность на скамье подсудимых
115 Взлом в мечтах и наяву
118 Стол, который всегда с тобой!

128-151 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Железные новинки
Тесты
133 Видеокарты за сто долларов
136 Ноутбук MSI GP60 2PE Leopard
138 Топовые смартфоны 2014 года
150 Разумный компьютер за разумные деньги

152-158 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
152 Тест № 8. Август
153 Сканворд № 8. Август
154 Видеопамять № 8. Август
157 Подведение итогов за № 6. Июнь
158 В стиле Xbox

КАЛЕНДАРЬ
155 Woolfe: The Redhood Diaries
156 Rise of the Tomb Raider

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Видеоигровой Рокки

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
Assassin's Creed: Unity

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Mortal Kombat X
Rise of the Tomb Raider
Homefront: The Revolution
Far Cry 4

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Perfect World Europe ...2-я обложка
ООО «КРИ» ....3-я обложка
G2A.COM Sp. z.o.o. (Ltd.) .... 4-я обложка
В номере:
ООО «Игромедиа» 159

Valiant Hearts: The Great War Четыре вояки и собака

Tropico 5 Диктаторы с большой дороги

Murdered: Soul Suspect По ту сторону Салема

Лаборатория Касперского Взлом в мечтах и наяву

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

E3-выпуск!

Всем привет!

Отгремела крупнейшая игровая выставка года — E3 2014. Выставочный центр Лос-Анджелеса в эти дни посетили сорок восемь тысяч человек, среди которых были и наши корреспонденты. Крупнейшие издатели и разработчики поделились планами на ближайшее будущее, а платформодержатели продолжили борьбу, пытаясь склонить игроков к покупке именно их консолей. На нашем диске вас ждет множество отголосков с прошедшей конференции, в том числе огромное полуторачасовое мнение от главного редактора «Игромании» Алексея Макаренкова.

Клуб игропутешествий. Выпуск №6. Горы — обитель мастеров

Очередной выпуск «Клуба игропутешествий» по вселенной игры ArcheAge.

Не так давно мы покинули засушливую саванну Радужных песков, чтобы продолжить путешествие по Восточному континенту. Если вы помните, мы добрым словом помянули инженерный талант харнийцев, но так и не успели продемонстрировать его во всей красе. В этом выпуске мы восстановим этническую справедливость, отправившись в опасные ущелья Тигриного хребта, кузницы харнийских мастеров.

Игровые новости

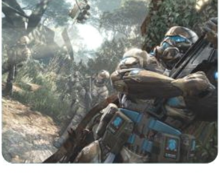
Несмотря на летние месяцы, накал страстей в игровой индустрии не спадает. Множество анонсов подбросила E3. Новые игры, ролики и релизы валятся словно из рога изобилия.

В этом выпуске: Sacred 3 — судьба гоблина. Plants vs. Zombies: Garden Warfare — зомби тренируются для PC. Valiant Heroes: The Great War — бегом с собачкой по полям сражений. Kingdom Under Fire 2 — кто одолеет толпу гоблинов? GRID Autosport — катаемся по улицам Дубая, Парижа и Барселоны. Assassin's Creed: Unity — свобода, равенство, красные знамена. Homefront 2: The Revolution — еще одна революция. Dead Island 2 — история о том, как опасны наушники. Uncharted 4: A Thief's End — последнее приключение Дрейка. Tom Clancy's The Division — жизнь после эпидемии. The Order: 1886 — идет охота на волков, идет охота. Dragon Age 3: Inquisition — о том, как важно быть лидером. Forza Horizon — лужи нового поколения. Doom 4 — первый тизер. Bloodborne — история черного города. No Man's Sky — самый необычный проект на E3. Mortal Kombat X — музыка насилия. Murdered: Soul Suspect — больше чем последнее дело детектива.

Новости индустрии

Если не считать E3, то главная новость за прошедшее время — внезапные и упорные слухи о финансовых проблемах Crytek. Однако больше всего новостей в этом месяце по-прежнему генерирует тема виртуальной реальности. Суд между ZeniMax и Oculus VR только начинается, а тут еще и компания Google внезапно удивила новейшими картонными разработками.

В этом выпуске: все главные итоги E3 — подборка материалов. Crytek — насколько серьезны финансовые проблемы компании? Консоли вновь отвоевывают утраченные позиции у PC. Графика Xbox One улучшится. Good Old Games анонсировала мультиплеерный сервис Galaxy. Соник снимется с живыми актерами. Oculus VR отвечает на претензии ZeniMax и продолжает скупать все, что шевелится. Google представила картонный виртуальный шлем. В Watch_Dogs раскопали скрытые настройки, улучшающие графику. За самую большую в мире коллекцию игр выложили $750 250 долларов. Ученые делают открытия в Call of Duty. Название THQ достанется австрийцам. Завершена работа над первым документальным фильмом об игровой индустрии. В World of Warcraft впервые максимальный уровень взял «нейтральный» герой.



Игровая культура

И снова, как всегда, специально обученные мы выбрали самое лучшее, что появилось в игровой культуре за последний месяц. Музыкальные видео, ролики со спецэффектами, юмор, ремейки и, разумеется, машинимы.

В этом выпуске: симулятор козла стал фильмом (короткометражным). Игроки сделали подборку самых веселых багов UFC. Mineworks Animations заставила скелет танцевать. Пиксельные герои Nidhogg — как они выглядят вблизи? Фильм Тарантино «Убить Билла» стал восьмибитным. RealVision ENB выпустила трейлер Skyrim с улучшенной модами графикой. Интервальная съемка Destiny — красоты сибирских равнин. Brentalfloss спел песню про Элизабет из BioShock Infinite. В GTA 5 воссоздали сцену из второго «Терминатора». Реалистичному Марио грибы не идут на пользу в новом ролике от Пита Холмса. Max Payne 3 — пейзажи Сан-Паулу. Watch_Dogs — «смотри на собак». Мелодии из игр в жанре металла — музыкальное попурри от Family Jules 7X. StarCraft 2 — что бывает, когда на голову спортсменам падают стены. Пушку из Titanfall собрали из LEGO.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Урок о том, как грамотно стрелять в воздушных боях War Thunder. Горизонтальное и вертикальное сведение, упреждение, параллакс. Также разберем, какие боеприпасы лучше подходят для каких нужд.

— Урок обо всем дополнительном вооружении для авиации War Thunder. Бомбы, ракеты, торпеды — для чего нужны, какие бывают и как правильно использовать?

— В War Thunder можно играть в одиночку. Но вдвоем с товарищем, а то и сразу с несколькими друзьями, без сомнения, сражаться приятнее и эффективнее. Как это делать — рассказываем в данном уроке.

Десятка лучших игр про выживание

На дворе лето, и жители всей планеты выживают как могут. Кто-то прячется от жары в офисе, а кто-то сидит дома, пережидая сезон дождей. Но в компьютерных играх есть вещи куда серьезнее неблагоприятных погодных условий. В нашем очередном хит-параде самых-самых речь пойдет о нехватке еды, сна и патронов. А также о переизбытке монстров, зомби или других игроков — и почти все они хотят вас убить! Перед вами десятка лучших игр про выживание! Мы, конечно же, расскажем о популярных в последнее время DayZ и Rust. Но не забудем и другие, менее известные проекты про нелегкую жизнь в открытом мире, такие как Infestation: Survivor Stories, Nether и Don't Starve. Смотрите нашу новую десятку — и вы узнаете, как выжить в любой версии апокалипсиса!

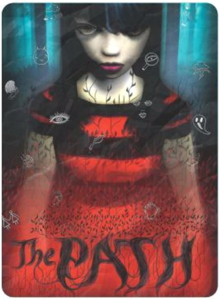
Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске вас ждет встреча с легендарной стратегией Lords of the Realm, вышедшей двадцать лет назад. 1999 год вспомнится сетевым шутером от первого лица — Unreal Tournament. Десятилетний рубеж отметим фантастической игрой Scrapland о приключениях робота. И напоследок вспомним оригинальную вариацию сказки о Красной Шапочке — речь о проекте The Path 2009 года выпуска.

В этом выпуске:

- **Lords of the Realm**
- **Unreal Tournament**
- **Scrapland**
- **The Path**



КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

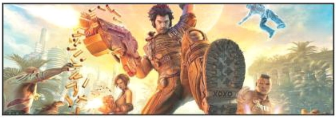
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

The Banner Saga

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

South Park: The Stick of Truth

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №04/2014

Сатирический потенциал The Stick of Truth оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

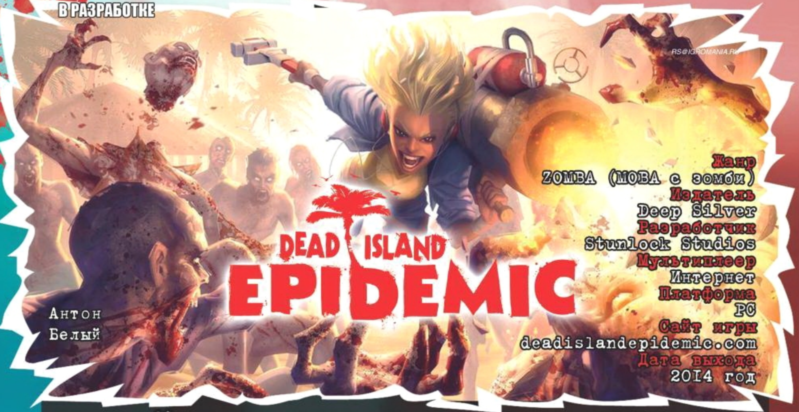
Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Ubisoft

Broken Age

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions



Антон Белый

Жанр ZOMBA (MOBA с зомби)
Издатель Deep Silver
Разработчик Stunlock Studios
Мультиплеер Интернет
Платформа PC
Сайт игры deadislandepidemic.com
Дата выхода 2014 год

ГАВАЙСКИЕ РУБАХИ СНОВА В МОДЕ.. У ЗОМБИ!

Разработчики **Dead Island: Epidemic** в шутку называют жанр своей новой игры ZOMBA, то есть это MOBA-игра (**Prime World**, **League of Legends** и т.д.), но с поднадоевшими (и подгнившими) монстрами. События «Эпидемии», красноречиво сокращаемой до слова DIE («умри»), происходят на тропическом курорте. Дресс-код врагов соответствует обстановке — в этом сезоне зомби выбрали пляжные тапочки, гавайские рубашки и свободные, хорошо продуваемые шорты. Если возьмете на отдых с собой не только солнцезащитные очки, но и огнестрел, то уничтожение мертвых курортников придется вам по нраву.

Отдых удался

Для MOBA-жанра Dead Island Epidemic выглядит нестандартно. Авторы сознательно дистанцировались от управления героем с помощью мыши и обязывают всех игроков передвигаться с помощью WASD-команд на клавиатуре.

Из-за этого игра похожа на популярный командный шутер **Alien Swarm** от **Valve**, где отряду из четырех героев приходилось пробивать себе путь сквозь космическую станцию, полную жуков-людоедов.

Для DIE использован аналогичный формат — это совместный «почти-шутер» с видом сверху. Сражаются или четыре игрока против толп зомби (PvE), или три команды по четыре игрока друг против друга и одновременно против зомби. Авторы назвали этот режим PvPvE. Роли в отряде выживших разделены классическим образом: танк-здоровяк с веслом в руке, ловкий убийца, шатенка-медик в купальном костюме и снайпер, обожающий внезапные налеты и точечные атаки.

К слову, даже огнестрельные турели, притаскиваемые на задание одним из персонажей, приходится ставить абсолютно так же, как в игре от Valve. Сходство феноменальное. При этом Epidemic не командный шутер, а все-таки MOBA. Не только со всеми признаками зомби-апокалипсиса в запущенной стадии, но и с привычными жанровыми механиками: на мертвецах нужно наживаться, средства получает тот, кто убил. Фраги у особо нервных игроков лучше не воровать и так далее.

Мид захвачен злобными трупами

В превью-версии разработчики из **Stunlock** добавили в игру 13 героев — четырех базовых персонажей, их мутировавшие версии с новыми способностями и еще четыре «бронированных» варианта все тех же героев, только теперь они не стесняются пользоваться гаджетами и необычными трюками. По сути, перед нами двенадцать абсолютно разных персонажей, которые сделаны из четырех основных типажей — громилы Берга, тощего снайпера Брюса, акробатки Айсис и врача-биолога Эмбер. У мутанта Айсис, к примеру, торчит хвост, а мутант Берг умеет покрываться чешуйчатой броней в тех местах, где она ему жизненно необходима! Тринадцатый герой по прозвищу Фитиль (Fuse) появился в бета-версии совсем недавно и в целом скопирован с Комедианта из фильма «Хранители». Передвигается он на ракетном ранце, стреляет из гряземета и гранатомета, громко кричит «Yeah!». Очень любит жевать свою сигару. Как Джим Рейнор.

Как во всех MOBA, перед началом матча здесь тикает таймер. У игроков есть время помолиться, собраться с духом или проверить в действии доступные им навыки.

Оборона контрольной точки с помощью двух стационарных турелей, игрока с никнеймом Капитан Большевик и редкой вариацией героя Брюса — очкарика-нерда с каменными кулачищами.

В главном меню игры разрешается выбрать трех любимых героев и расставить их на трех доступных точках. В центре — «девочка с плеером», которую разработчики используют в большинстве промоматериалов. Она и вправду так хороша!

Герои часто повторяются из-за ограниченного пула. В нашей команде два здоровяка Берга, так как это единственный персонаж, которого не надо покупать за «героические очки опыта». Он бесплатен для всех. А еще с нами играет усатый подрывник Fuse.

Во вкладке игр Steam Dead Island Epidemic расположилась рядом со своим ключевым конкурентом на PC — **Dota 2**. И так как прямое соперничество для **Deep Silver** стало бы суицидальным шагом в финансовую яму, авторы DIE сделали упор на аркадную составляющую. Нечто подобное поклонники Dota 2 видят во время специальных мероприятий, когда от игроков требуют уничтожать особо мощных боссов — дракона Годеня по случаю китайского Нового года или Рошана во время Хэллоуина.

Ключевой режим DIE, «Орда», достаточно прост. Команде из четырех игроков, которых в случае чего всегда подменит ИИ, необходимо пробежать по небольшой карте, захватывая контрольные точки. После удержания важной локации со всех сторон вылезают монстры, и в зависимости от сложности требуется отбить от двух до четырех волн мертвецов. Каждая волна заканчивается появлением мини-боссов, а в конце игры выживших ждет наиболее вредная тварь.

Противники в игре разнообразные: некоторые зомби умеют обездвиживать игроков, отделять нерасторопных выживших от отряда, так что без командной игры не обойтись. У мини-боссов вдобавок особо прочная шкура и запас здоровья. С самыми крепкими противниками веселее всего, но не интереснее, потому что каждый из них всего лишь улучшенная версия монстра послабее.

Убиваем со вкусом.. к насилию!

Другой режим, куда не рекомендуется соваться новичкам без хороших героев и опыта, набитого в «Орде», — «Мародер» (Scavenger). В нем речь идет о громадной карте, полной самых разных зомби, включая больших боссов. На большом уровне соревнуются сразу три команды. В каждой по четыре персонажа, и всем не терпится убивать зомби, собирая с их тел провиант. Воровать консервы не запрещают и с баз других игроков, уничтожив их защитные турели, и с тел вражеских чемпионов, и со специальных монстров, которые появляются в случайных местах на карте и таскают с собой огромные запасы провизии. Побеждает команда, первой набравшая необходимый лимит коробок с ценным грузом. На фоне этого безобразия команды без перерыва сражаются за контроль ключевых точек и пытаются выжить в командных PvP-стычках.

Для зачистки курорта от мозгоедов четверка «уцелевших» хватается за биты, кастеты, базуки или экзотические орудия убийства, собранные из бытового хлама. Все оружие разбито на несколько степеней крутизны, напрямую зависящей от вашего уровня в игре. Чертежи самых лучших предметов продают на отдельной вкладке магазина — без вливания денежных средств не обойтись, все самое убойное доступно только за реальные деньги. Однако оружие качества чуть хуже магазинного можно собрать и самому, тратя на это заработанные после успешных миссий предметы и очки. Вот только копить на неплохие экземпляры придется очень долго.

Чертежи новых образцов выпадают случайным образом в конце успешных миссий. Разработчики не ограничивали свою фантазию — нашлось в Epidemic место для перчаток с огнеметом и (одновременно!) лезвиями мачете, портативных винтовок Гаусса и водяных пистолетов, ну а главным оружием возмездия можно назвать бензопилу с подачей напалма на работающее лезвие. Некоторым героям и такой роскоши не нужно — например, ученый-биолог Эмбер носит с собой склянку, из которой девушке на подмогу вырастает питомец-зомби. Несчастный раб охраняет хозяйку и набивает фраги вместе с ней. По итогам миссии самые успешные убийцы, естественно, получают дополнительные очки опыта, которые можно потратить на покупку новых героев, лекарственных припасов, гранат и чертежей.

■ ■ ■

Толпы мозгоедов вовсе не так страшны, как на скриншотах DIE, и игра умудряется затягивать сильнее, чем можно было представить, — похоже, сказывается аддиктивный эффект жанра MOBA в целом.

По большому счету, играть интересно даже вопреки достаточно жесткой привязке к вливанию денег в проект. Не беда, что внутриигровой опыт зарабатывается невероятно медленно и это вынуждает просаживать средства на условно-бесплатную игру ради «премиального арбалета» или героя с ранцем-огнетушителем. Гораздо страшнее, что лучшее по всем параметрам оружие стоит реальных денег, а значит, о балансе и говорить нечего! Авторам стоило взять пример с League of Legends и Infinite Crisis, в которых победу нельзя купить ни за какие шиши. Когда же разработчики поймут, что продавать надо декоративные вещи, а не преимущество? ■

Избиение босса-крикуна. Во время человеческой жизни она была девушкой с фамилией Паркер и носила спецхалат белого цвета. Сейчас она плюется лужами фиолетовой жижи и кричит так, что даже автосигнализация в вашем дворе отдыхает.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мы застали бета-версию в раннем состоянии и отслеживали ее развитие до актуальной в середине мая версии 0.3. Игра хорошеет на глазах, но дефицит карт и игровых ситуаций во всех режимах ощущается почему-то острее, чем в LoL или Strife. Не хватает и традиционной для жанра трехлинейной карты. Напоследок стоит сказать, что заявка на «аркадность» станет серьезным разочарованием для тех, кто в жанре MOBA больше ценит стратегию, а не экшен.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 75

Только игры, ничего лишнего

На Electronic Entertainment Expo рассказывают про игры на год, а то и на два вперед. Это своего рода вертикальный срез индустрии, и именно на E3 можно отчетливо понять, чего стоит ждать от той или иной компании, в каком направлении каждая будет двигаться дальше.

Каждый раз перед выставкой начинается информационное затишье, зарубежные сайты заготавливают бинго, в которых обязательными пунктами всегда значатся несбыточный «анонс Half-Life 3» либо вполне прогнозируемая «любовь крупных компаний к инди». Зато после появляется столько инфоповодов, что отследить все одному человеку не получится.

Вы по какой-то причине могли не поехать в Лос-Анджелес или решили не смотреть трансляцию поздней ночью. Возможно, хотите пережить выставку снова — только без жесткого цейтнота, жуткой давки и страшной суматохи, которая обычно творится в таких местах.

У «Игромании» есть решение проблемы. Мы подготовили самый подробный анализ крупнейшего мероприятия в индустрии, побеседовали с разработчиками и опробовали новые игры на стендах и за закрытыми дверями.

Получился почти отдельный спецномер в журнале — без малого шестьдесят две страницы актуальной информации. Такого количества впечатлений и детального разбора событий на выставке нет ни на одном игровом ресурсе. Считайте, что держите в руках артефакт: все, что нужно знать про E3 2014, можно прочитать здесь.

Мы одной крови

Конференция Microsoft

После нынешней E3 некоторые сочли, что **Microsoft** захотела избавиться от имиджа «плохого парня». Нам кажется, что это не так. Быть «плохим парнем» почетно. Microsoft просто мечтает заработать себе репутацию этаких жестких руководителей, железной рукой устанавливающих собственные правила. К сожалению, заслужить репутацию «империи зла» у компании не вышло.

Вместо этого Microsoft начали воспринимать несерьезно. Вот они пытались запустить Zune вслед за iPod — не успели, с Windows Phone и Surface та же история, теперь вот с **Xbox One** не заладилось. Вот у **Apple** при Джобсе отлично получалось играть роль чуть сумасшедшего, но любимого народом диктатора. А у Microsoft никак не выходит…

Поэтому на E3 компания приехала показать не только новые игры, но и свой новый имидж. Теперь Microsoft любит игры, на короткой ноге со всеми разработчиками, горой стоит за хардкорные проекты и заслуженные хиты — и уж точно знает, что нужно игрокам. Давайте посмотрим, что из этого получилось.

Новый имидж

Пресс-конференция началась с выступления главы Xbox-подразделения Фила Спенсера. Он заявил, что все мероприятие будет посвящено играм. Забегая вперед, слово свое они сдержали. Никаких «революционных контроллеров Kinect», никаких онлайновых сервисов и ТВ на конференции не было.

О смене курса компании, «переформатировании» Xbox One и начале продаж приставки без Kinect напрямую не говорилось, хотя Спенсер пару раз повторил, что теперь именно игроки будут определять развитие платформы. А начать конференцию решили с совершенно особой вещи, которая, по словам Фила, его вдохновляет, а заодно поднимает планку качества для игр нового поколения и открывает новую эру в развитии бренда. Так что же это за бренд такой, который и новая эра, и новая планка качества? Оказалось, что все эти дифирамбы относились к **Call of Duty: Advanced Warfare**.

Серия на консолях действительно популярная, хотя такие громкие слова в ее адрес сегодня воспринимаются как моветон. Особенно если компания хочет создать себе новый имидж. Activision уже откровенно эксплуатирует серию в ущерб качеству, а после провала Call of Duty: Ghosts (не коммерческого; с продажами как раз все в порядке) многие журналисты, равно как и фанаты шутеров, поставили на серии крест. Тем удивительнее, что демонстрация геймплея Advanced Warfare оставила вполне приятные впечатления.

Переезд сеттинга в достаточно отдаленное будущее позволил развернуться сценаристам на полную катушку. Разработчикам удалось создать довольно интересную игровую вселенную с мегакорпорациями, высокотехнологичными террористами и (обратите внимание, свежий и оригинальный штрих!) простыми американскими солдатами, спасающими мир.

В результате игра выглядит непохоже на прежние Call of Duty, хотя играется точно так же. Да еще и джетпаки у **Titanfall** позаимствовали. А Microsoft подсуетилась и заручилась временной эксклюзивностью для всех выходящих аддонов.

Осенний призыв

Эта осень для PS4 и Xbox One подведет итоги первого года работы. Рождественский пик продаж позволит приставкам впервые показать свой коммерческий потенциал. Вот только компании никакого энтузиазма на этот счет не испытывают и с удовольствием согласились бы, если Рождество в этом году отложили, скажем, на полгодика. К осени приставки все еще не успеют набрать достаточную базу игроков, а значит, выпущенные игры принесут минимум прибыли. И не выпускать их нельзя, особенно Microsoft, которой надо срочно и любыми способами укреплять позиции Xbox One. Поэтому она приготовила на осень крепкую линейку эксклюзивов.

За неделю до выставки анонсировали автосимулятор **Forza Horizon 2**. Игра явно будет хитом, но о ее достоинствах вы почитаете в отдельном превью, а здесь мы лишь оценим ее относительно игрового ассортимента Xbox One. Итак: движок Forza Motorsport 5, подкручен-

На конференции Фил Спенсер ничего не сказал про отделение Kinect от Xbox One, но позже заявил, что они не опасаются за продажи контроллера и что рано или поздно игроки все равно им заинтересуются.

И все-таки многие эксперты считают, что Kinect мертв, что бы ни говорил Фил Спенсер. За четыре года ничего по-настоящему интересного с ним так и не сделали, а это уже само по себе говорит о многом.

ная графика, но разработчики делают акцент на «смене дня и ночи», поддержку разрешения Full HD и невероятную скорость в 30 кадров в секунду. А еще на исчезновение границ между одиночной игрой и мультиплеером. Вам кажется, что вы про это уже где-то слышали? Все верно. Об этом самом говорили разработчики **Need for Speed: Rivals**, продолжают говорить авторы **The Crew** и **DriveClub**. Поэтому главное преимущество Forza Horizon 2 не в ее достоинствах, а в ее эксклюзивности и том факте, что релиз состоится уже в сентябре.

В перерывах между презентациями эксклюзивов Microsoft демонстрировала уже известные всем мультиплатформенные проекты. Впечатлил тут разве что кооперативный режим **Assassin's Creed: Unity** — это позже ее покажут на конференции Sony и Ubisoft и от толп французских люмпенов, размахивающих отрубленными головами, публику начнет немного подташнивать, а вот в первый раз мы сами потеряли голову от размаха происходящего.

Конференцию разбавили показом небольших роликов с бородатыми разработчиками, которые давали мини-интервью и вспоминали культовые игры и их героев, а потом показали второй эксклюзив, экшен **Sunset Overdrive**. Серьезно, это очень круто — в **Insomniac Games** решили вернуться к корням и возродить в новой игре дух старого доброго **Ratchet & Clank**, отправившего студию в золотой фонд платформы PlayStation!

Пока Sunset Overdrive получает сплошь положительные отзывы, только есть серьезное опасение, что игра нравится в первую очередь тем, кто не будет играть в нее ни при каких обстоятельствах, — журналистам, разработчикам, а также интересующимся индустрией игрокам и любителям подискутировать на тему «PS4 vs. Xbox One». Им нравится, что студия бросила вызов пришедшей из Голливуда моде на «мрачный реализм», нравится яркий и оригинальный дизайн, бьющий по глазам игрока ядовитыми красками и мультяшными ядерными взрывами.

Но если для создания реалистичного мира требуется лишь мастерство, то для создания качественной мультяшной вселенной требуется еще и вдохновение. А мир Sunset Overdrive, к сожалению, выглядит довольно пресно и шаблонно. Игру может спасти геймплей, но у Insomniac Games в последнее время прорывов по этой части не наблюдалось. Это вовсе не означает, что игра не может стать популярной, просто записывать Sunset Overdrive в ряды значимых эксклюзивов мы пока подождем.

Только сегодня и только у нас!

Кстати, раз уж мы говорим об эксклюзивах, стоит уточнить один момент. В игровой индустрии считается нормальным не раскрывать все карты до поры до времени. Например, если планируется временный эксклюзив, вам могут подать его как просто эксклюзив. Ну а то, что он через пару месяцев выйдет где-то еще, — это никого не касается. Поэтому ко многим заявлениям об эксклюзивности стоит относиться с изрядной долей скепсиса. В той же Insomniac Games планировали, что, покинув Sony, они перейдут на мультиплатформу, так что и Sunset Overdrive может вскоре перебраться на тот же ПК.

И в этом не будет ничего удивительного. Как раз следом за Sunset Overdrive последовал анонс — **Super Ultra Dead Rising 3 Arcade Remix Hyper Edition EX Plus Alpha**. На практике это всего лишь дополнение, сделанное в честь 30-летней годовщины **Capcom**. Оно добавляет в игру множество героев из самых знаменитых игр издательства. Но главной новостью дня был не анонс дополнения, а анонс выхода игры на ПК. Об этом на пресс-конференции Microsoft решила не упоминать, щеголяя в роликах гордыми фразами «только на Xbox One», «эксклюзив для Xbox Live».

Закончив разогревать публику, Microsoft начала обстрел тяжелой артиллерией. Премьерный показ геймплея **Fable**

Microsoft, как и Sony, тоже задействовала четыре экрана. Правда, главный был куда меньше, а три вспомогательных находились под таким углом, что смотреть на них удобнее всего было с потолка.

Destiny станет одной из первых игр, полностью отказавшихся от Kinect: 10% мощности приставки, тратившихся на поддержку контроллера, пустят теперь на увеличение разрешения.

Всем зрителям раздали светящиеся браслеты, они переливались разными цветами, создавая дополнительный антураж.

Legends! Помните CG-трейлер, показанный год назад? Никто и никогда не воспринимает такие ролики всерьез, так как все понимают, что ничего общего с реальностью они не имеют. Так вот, то ли аниматоры постарались, то ли создатели игры себя проявили, но реальный геймплей ощущается точь-в-точь как в том трейлере. Те же герои, та же обстановка, те же монстры. Да и играется точно так, как нам описывали на словах. Злодей расставляет монстров и ловушки, а четверка героев продирается через них к главной цели, работая при этом в команде: например, стрелок попадает в уязвимое место тролля, маг его замораживает, а затем бойцы разносят ледяную статую на куски.

Очень странное ощущение, когда картинка на экране полностью повторяет ту картинку, которая возникла в голове еще год назад. И все-таки игра до сих пор не раскрылась полностью. Все как с Sunset Overdrive: опять цветастая графика и геймплей, от которого совершенно непонятно, что ожидать. Игра приятно выглядит на роликах, про нее интересно писать, в нее интересно поиграть минут десять на выставке, но совершенно невозможно сделать прогноз, как воспримет ее целевая аудитория.

Во-первых, слишком казуально. А казуальная аудитория слишком капризная и непредсказуемая. Во-вторых, заточенность под онлайн также добавляет неуверенности. Для консолей этот рынок все еще является «терра инкогнита». В-третьих, Fable Legends слишком мало походит на Fable. Серии как таковой уже нет, а есть бренд, под крылом которого собираются совершенно разные игры.

Инди снова спешит на помощь

Конференция продолжилась роликом еще одного эксклюзива. Оказывается, **Project Spark** выходит на Windows 8, за что Microsoft получает кучу плюсиков в карму, а фанаты Xbox One получают минус десять очков к морали в битвах с фанатами конкурента.

И только вслед за Project Spark, когда половина шоу осталась позади, Microsoft анонсировала стильный и атмосферный платформер-головоломку **Ori and the Blind Forest**. Красиво (не хуже **Trine**), душевно (не хуже **Child of Light**), только конкуренция в этом жанре нынче страшная. К тому же игру делает совершенно неизвестный инди-разработчик **Moon Studios**, правда, нехваткой бюджета и поддержки со стороны Microsoft там явно не страдают, — игра заявлена эксклюзивом, хотя на этот счет нас опять терзают смутные сомнения.

Ну а какими эксклюзивами порадовала Microsoft любителей суровых сюжетных боевиков? Очередным обещанием выпустить когда-нибудь **Halo 5** (кстати, игра получила официальное название Halo 5: Guardians), а также давно предсказанным ремейком второй части, который выйдет в составе сборника **Halo: The Master Chief Collection**. Владельцы Xbox One получат **Halo: Combat Evolved**, **Halo 2**, **Halo 3** и **Halo 4** — все приключения Мастера Чифа на одном диске, с обновленной графикой, в высоком разрешении и с единым интерфейсом. На новинку не тянет, но покупка для каждого фаната Xbox обязательная, да и в целом стремление поддерживать жизнь в старых хитах достойна всяческого поощрения.

Вслед за Мастером Чифом состоялась презентация второй новинки от еще одного инди-разработчика. К тому времени конференция длилась почти час, и за этот час было анонсировано ровно две игры, причем обе — инди-платформеры.

Нет, игра-то явно отличная, от создателя **Limbo**. Называется **Inside**. Снова мрачная сюрреалистическая антиутопия, снова бегущий куда-то одинокий мальчик, пытающийся выжить в странном и безумном мире. Студия потратила четыре года недаром, игра явно на ступень выше Limbo, даже в коротком ролике видна масса оригинальных геймплейных моментов и удачных дизайнерских находок, ну а опыт студии гаран-

Конференция началась с презентации Call of Duty: Advanced Warfare. Аудитория игры огромная, так что временная эксклюзивность на все аддоны весьма серьезное достижение.

Виртуальную желтую «Ламборгини» из Forza Horizon 2 показали не зря. Позже Microsoft привезла на стенд точно такую же, только настоящую.

Fable Legends без Питера Молиньё — это же трагедия! Кто теперь расскажет, что у NPC человеческий интеллект, а трава и кусты растут в реальном времени?

тирует, что играться все это будет на одном дыхании. Но, во-первых, не эксклюзив (хотя на Xbox One выйдет раньше, чем на других платформах), во-вторых, нишевое инди, наконец, как мы уже говорили чуть выше, среди инди-платформеров конкуренция нынче напоминает даже не бои динозавров, а настоящую мясорубку.

Пару номеров назад, в статье о готовящейся E3, мы сделали прогноз, что E3 2014 уделит инди-студиям куда меньше внимания. Мол, обещают кучу всего интересного и на инди просто не хватит времени. Ошиблись, что тут еще скажешь. Кто же знал, что с новыми анонсами все будет настолько плохо? Плюс Microsoft явно играет в догонялки с Sony, сумевшей в прошлом году при поддержке инди-разработчиков существенно укрепить свои позиции.

В нагрузку к двум инди-анонсам Microsoft показала ролик с нарезкой из десятков инди-проектов, многие из которых уже знакомы PC-игрокам, а также отметила поддержку студий спецконсолями для разработчиков и уменьшение бюрократии в работе с ними. Впрочем, последний пункт — вопрос дискуссионный, отзывы разработчиков поступают довольно противоречивые: мелким студиям пробиться на консоли по-прежнему практически нереально.

Тетя Лара, дядя Геральт

За пару недель до E3 в Сети появился слух, что **Eidos Montreal** совершенно точно покажет трейлер нового **Tomb Raider**, а также (с гораздо меньшей вероятностью) привезет тизер нового **Deus Ex**. Тогда на этот слух внимания не обратили, а потому анонс **Rise of the Tomb Raider** с забавным роликом про Лару Крофт на приеме у психоаналитика стал для всех большой неожиданностью и по праву может считаться лучшим моментом шоу. Учитывая слух, можно сделать осторожный прогноз, что разработка Deus Ex идет с небольшим отставанием от Tomb Raider. Релиз последнего обещают в начале будущего года, то есть Deus Ex может выйти уже будущей осенью с анонсом в конце этого года (на том же Spike TV).

Новый Tomb Raider не ждали в первую очередь из-за сроков. Предыдущая часть вышла совсем недавно, а значит, у авторов было всего полтора года, возможно, чуть больше. Но **Crystal Dynamics** доказала, что находится сейчас на пике своей формы, а ободренная успехом первой части Square Enix должна была не поскупиться на бюджет (студия уже призналась, что локации станут больше раза в три, а модели актеров в кат-сценах будут на уровне CG-роликов).

Забавно, что изначально продажи Tomb Raider были ниже ожидаемых, однако руководство Square Enix решило смотреть не на продажи, а на реакцию игроков. Когда стало ясно, что они считают игру шедевром, — издательство сразу заявило о намерении выпустить сиквел. Позже правиль-

Инди нужно поставить памятник хотя бы за то, что они вернули к жизни двухмерную (хотя бы псевдодвухмерную) графику. Ori and the Blind Forest — очередной визуальный шедевр, пиршество для глаз, уставших от 3D.

Тед Прайс вышел на сцену, показал пальцем в зал и обвинил всех присутствующих в том, что они станут героями: «Вы! Да, все вы! Станете героями Sunset Overdrive!»

Дизайн Sunset Overdrive просто потрясающе смотрится на роликах и скриншотах. Взрыв цвета сразу привлекает к себе внимание! Однако в игре такая пестрота может быть утомительной.

ность этого решения стала очевидной, так как благодаря качеству и отличным отзывам продажи Tomb Raider оставались хорошими еще долгое время после релиза.

Сначала новые похождения Ларочки взяли психологическую планку в пять миллионов копий, которая автоматически гарантирует заинтересованность издательства в развитии серии, а этой весной продажи перевалили за шесть миллионов, после чего глава западного подразделения Square Enix Даррел Галахер скупо признался, что результаты даже несколько превзошли их ожидания. Так и надо делать игры — выпускать шедевры, не глядя на продажи. Если игра будет хорошей, то найдутся и игроки. Если не к первой части, то ко второй или третьей.

Зачем мы так подробно остановились на этом вопросе? Да потому, что следующим номером презентации стал показ геймплея **The Witcher 3: Wild Hunt**. «Ведьмак» служит отличным примером тому, насколько может вырасти серия, если разработчики относятся к ней с любовью и терпением и продолжают целенаправленно работать на выбранную аудиторию. Первая игра продалась так себе, да и вторая не сорвала банк — обе части в сумме собрали более шести миллионов копий. Зато третья часть приходит на рынок уже как мультиплатформенный блокбастер, лидер ролевого жанра, а про новый Dragon Age от самой BioWare шутят в духе «главное — выпустить до «Ведьмака».

По итогам знакомства с игрой вывод один. Разработчики ничего не сломали и не изменили своим принципам. Что могли — сделали лучше (битва с грифоном — старые боссы просто отдыхают), а главные силы пустили на создание открытого мира. Хотя есть еще и второй вывод: **CD Projekt** становится тесновато в рамках «Ведьмака». Все-таки игра начала свой путь на PC, ядро фанатов находится там же. Стоит расширить ассортимент польской студии новыми играми. Тот же **Cyberpunk 2077** станет отличным началом.

Кинофестиваль

Самое вкусное Microsoft припасла для финала полуторачасового шоу. Сразу три эксклюзивных анонса! Одна проблема: если бы нам пришлось выбирать самое точное слово, чтобы описать их все разом, мы бы выбрали слово «странные». Сначала нам показали CG-ролик **Phantom Dust**. Сам ролик не давал никакой информации об игре вообще, зато название говорило о многом, благо это ремейк того самого Phantom Dust 2004 года. Как, вы не помните Phantom Dust? Тот самый? Нет? Ну ничего, мы тоже не сразу вспомнили.

Ровно десять лет назад, когда Microsoft все еще пыталась подмять под себя японский рынок, она в сотрудничестве с известным геймдизайнером Юкио Футацуги (создателем **Panzer Dragoon**) выпустила в Японии весьма странный файтинговый экшен с элементами стратегии.

Японцы новинку дружно проигнорировали, и тогда ее выпустили на Западе. Там ее тоже не заметили. В итоге игра разошлась тиражом менее 100 тысяч копий, но при этом затронула какие-то нежные струны в душах разработчиков и некоторых редких людей из игрового сообщества. Целых десять лет вынашивалась идея сиквела, игру даже хотели отправлять на Kickstarter, но закончилось тем, что Microsoft решила вернуть Phantom Dust на платформу Xbox и дать ей еще один шанс завоевать любовь массовой аудитории. В разработке участвует и создатель оригинала, Юкио Футацуги.

Следующим сюрпризом стало появление создателей **Bayonetta** и **Metal Gear Rising: Revengeance**, японской студии **Platinum Games**. Сам Хидэки Камия, который явно не привык выступать на публику, вышел на сцену и представил новый проект **Scalebound**. И снова — только CG-ролик без грамма геймплея, даже без намека на жанр. То ли ролевая игра, то ли файтинг в духе **Monster Hunter**, то ли вообще экшен вроде **DmC**. По крайней мере, главный герой своей наглой и жизнерадостной физиономией живо напомнил «перезагруженного» Данте, только с каноничной белой шевелюрой. Студия перспективная, так что можно поздравить Microsoft с хорошим пополнением в линейке эксклюзивов. Неясно каким, но точно хорошим.

В качестве финального аккорда анонсировали **Crackdown 3**. Также как и в случае с Phantom Dust, Microsoft решила

Никто не ждал, что Halo 5: Guardians выйдет в этом году. Увы, лишь еще один CG-трейлер.

Создатели Limbo снова придумали что-то крайне мрачное и депрессивное. Скриншот, кстати, пришлось осветлить — потому что, если сделать Inside еще чуть мрачнее, получится «Черный квадрат» Малевича.

Наша бедная Ларочка попала в руки садистов-разработчиков. И теперь они снова будут ее обижать! Негодяи!

дать второй шанс своему старому и не слишком удачному эксклюзиву. Критики игру хвалили, но как-то вяло, без энтузиазма, да и продажи были так себе — оригинал в 2007 году не набрал и двух миллионов копий, сиквел едва преодолел миллионный рубеж. О том, что готовит третья часть, рассказать пока нельзя, так как вся демонстрация опять ограничилась показом CG-трейлера. Сложно объяснить, зачем Microsoft понадобилось копаться в сундуке и извлекать на свет изрядно запылившиеся бренды, так что и пытаться не будем.

Не бей меня, я все отдам!

Какие впечатления оставила конференция Microsoft? В первую очередь — разочарование. Когда стало известно, что конференцию посвятят исключительно играм, все ждали, что их удивят, но удивляться оказалось нечему. Что-то мы уже видели на E3 2013, что-то успели раскрыть за прошедший год, а большинство новинок предстало в виде невразумительных CG-трейлеров без каких-либо подробностей. Это как сказать «нам пока нечего вам показать, но мы точно что-то делаем».

Не то чтобы у Microsoft был какой-то выбор. После того, как она полностью отменила все фишки, делавшие Xbox One уникальной платформой, после отказа от обязательного Kinect и прошлогоднего скандала с сервисами и ТВ все, что ей оставалось, — это игры. Она могла бы рискнуть и провести что-то более смелое, только мы — все мы, игроки, журналисты, — сделали все, чтобы лишить их воли

Полное собрание похождений Мастера Чифа! Этот анонс был куда важнее показа новых Fable и Forza. Похоже, именно Halo: The Master Chief Collection станет главным эксклюзивом осеннего сезона.

На Xbox One третий «Ведьмак» пойдет в разрешении 1600x900, а PS4, по слухам, все-таки вытянет Full HD.

Platinum Games и Scalebound. Да еще Phantom Dust. То ли Microsoft просто хочет сделать что-то необычное, то ли она еще не распрощалась с идеей закрепиться на японском рынке.

совершать смелые и необычные поступки.

Давайте глядеть правде в глаза. Весь последний год Microsoft провела в условиях совершенно беспрецедентной травли. Компания выполняла все наши пожелания, но получала в ответ лишь критику. В Microsoft с ног сбились, чтобы нам угодить: начали слушать пользователей, заботиться о репутации, вложили кучу денег в эксклюзивы, не побоялись сменить концепцию Xbox One за несколько месяцев до релиза. Сейчас вот начали продавать Xbox One без Kinect!

Казалось бы, надо хвалить Microsoft, носить ее на руках и ставить всем в пример... А вместо этого ее обвиняют в задержках с мировым релизом, глумятся над низкими продажами, злорадствуют над акциями для привлечения новых пользователей (ой, смотрите, игры раздают бесплатно, видать, совсем дела плохи!) и заранее записывают победу за PS4. Вопрос, а чего мы хотим всем этим добиться? Подавление инициативности и творческого мышления крупнейшего платформодержателя даром для игровой индустрии не пройдет.

Таинственное возвращение Phantom Dust. Честно говоря, ход с воскрешением старых брендов настолько неожиданный, что даже интригует.

Crackdown 3 — надеемся, что Crackdown воскресили не только ради названия.

Алиса за кулисами

Конференция Electronic Arts

В этом году **EA** наверняка хотела бы быть похожей на **Nintendo**, которая уже второй год подряд не устраивает никаких пресс-конференций, заменив их скромной онлайновой презентацией. Вежливо уйти в тень и сказать — ну нет у нас ничего, увидимся в следующем году! Однако репутация ведущего издательства обязывает снова созывать прессу и давать отчет: все в порядке, работа кипит, так что все будет, только потерпите. Тем более что в прошлый раз игроков раззадорили красивыми трейлерами, и если теперь их не успокоить, устроят такую революцию, что мало не покажется…

Звездный фронт

Конференция началась с видео про **Star Wars: Battlefront**. Если бы оно содержало больше информации, то могло бы сойти за дневник разработчиков. Однако авторы решили не нарушать режим информационной голодовки, так что мы узнали лишь три вещи: дизайнеры посещают места съемок фильма, чтобы проникнуться атмосферой и перенести ее в игру (заметим, это стандартная процедура для подобных проектов), игра находится на крайне ранней стадии разработки, а новую информацию мы получим весной 2015 года.

DICE увлечены делом и купили лицензию не ради громкого имени, чтобы затем создать «игру по мотивам». Они действительно хотят погрузить игроков во вселенную «Звездных войн». Судя по ранним кадрам, игра будет яркая, динамичная, с разнообразными локациями (от ледяных пустынь Хота до лесов Эндора) и кучей аутентичного оружия и техники — в общем, идеальный набор для энергичного мультиплеера в стиле DICE.

Пока публика отходила от впечатлений и начинала осознавать, что геймплей Star Wars: Battlefront им покажут лишь через год, на сцену вышел новый руководитель EA Эндрю Уилсон и заявил, что в этот раз они приготовили особое шоу. Кроме игр, которые выйдут в ближайшие месяцы, они позволят игрокам заглянуть за кулисы игровой кухни EA и узнать о тех проектах, которые только начали разрабатываться и существуют лишь в виде ранних прототипов, концепт-артов и дизайнерских набросков. Публика восприняла эти слова с одобрением. Оказаться за кулисами игропрома, узнать всяческие инсайды —

Конференция открылась роликом о создании Star Wars: Battlefront. Ничего конкретного, но знать, что такая игра находится в надежных руках, — это всегда воодушевляет!

Mass Effect без капитана Шепарда? Да это же здорово! Все привыкли, но вообще-то это странно, внешность у главного героя «каноничная», но всегда есть возможность отправить его на пластику.

это же самое интересное! Или нет? Давайте посмотрим.

Про людей и про драконов

Вслед за выступлением Уилсона под экраном, где показывали ролики, открылась потайная ниша, из нее выползла платформа с виолончелью и виолончелисткой. Под аккомпанемент живого инструмента на экране началась демонстрация красот мира **Dragon Age: Inquisition**. Выступление произвело большое впечатление, да и вообще стоит признать, что компьютерные игры вносят большой вклад в сохранение и пропаганду академической музыки.

Затем показали демо, хотя фактор новизны уже несколько угас. Dragon Age мы уже увидели несколькими часами ранее, на конференции Sony, да и слишком много скепсиса накопили фанаты со времен выхода второй части. Чуть выше мы уже успели пошутить про соперничество DA с «Ведьмаком».

Все это правда. Разработчики «Ведьмака» регулярно поднимают планку качества. У поклонников Dragon Age есть право обижаться на вторую часть. У нас, журналистов, есть право скептически относиться к перспективам новой BioWare, у которой есть отличный бренд и фанаты и нет только одного — былой искры, которая двигала вперед весь жанр ролевых игр.

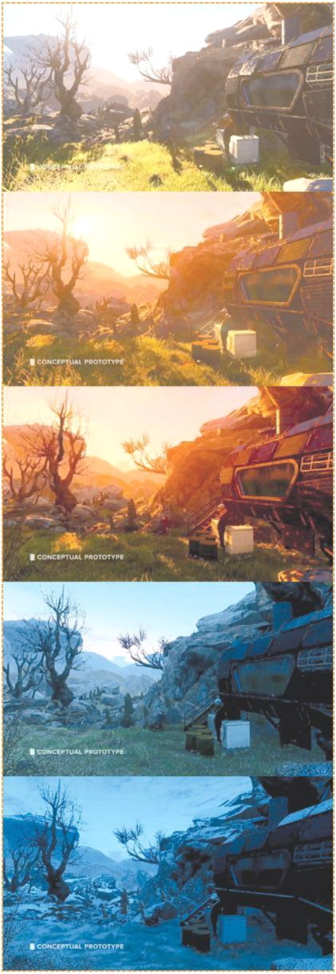
Однако, несмотря на весь свой пессимизм и некоторые вопросы по дизайну, геймплей игры порадовал. Тот случай, когда на видео все выглядит куда скучнее, чем есть на самом деле. Так бывает у многих хороших проектов, которые заботятся в первую очередь об игроке, а не о том, как бы облегчить труд маркетологам. После неудачи со второй частью EA имеет хороший стимул в поддержании репутации серии.

Ну а «вопросы к дизайну»… Многие ожидали, что с новым движком и новой графикой разработчики продолжат взятый во второй части курс на более мрачный и реалистичный сеттинг, а вместо этого они вернулись к стилистике первой части, с яркой цветовой гаммой. Впрочем, это уже чистой воды вкусовщина.

Борода или геймплей!

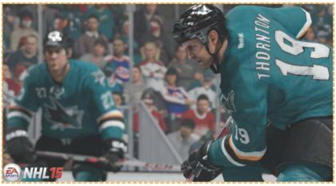
Пока одна команда трудится над завершением Dragon Age, еще две команды BioWare работают над другими играми. Про

В Dragon Age: Inquisition возвращается Лелиана. Говорят, снова возьмется за темные делишки.



Первые кадры из новой игры от BioWare: заход солнца над странным металлическим сооружением и стоящими рядом бочками.

Думаете, фанаты The Sims — казуалы, ничего в играх не понимающие? А вот и нет. Разработчики решили убрать из The Sims 4 бассейны, думали, что не заметят. Заметили и подняли бунт!



«Суровый бой ведет ледовая дружина». Спортивную серию от EA можно любить, можно не любить, но то, что серия не стоит на месте и серьезно подходит к вопросам качества, — это факт.

первую мы уже слышали не раз — это **Mass Effect 4**. Второй дневник разработчиков опять оказался скуп на детали, отделавшись общими сведениями: много внимания сюжету, отличное железо позволило сделать отличную графику, персонажи никогда не были такими правдоподобными, ведется тесная работа с фанатами, которые посоветовали перенести действие в новый район космоса, снова можно открывать неизведанные тайны вселенной… И что, мол, игроки удивятся, когда увидят, сколько всего разработчики сумели придумать.

Mass Effect 4 делают в монреальской студии, а вот их коллеги из Эдмондтона создают совершенно новую игру. Пока можно лишь догадываться, что это будет игра с открытым миром, потому что один из разработчиков упомянул, что они хотят сделать мир «который выглядит реальным, живет своей жизнью и постоянно меняется». Показали даже первые кадры игры — виды природы и какое-то потрепанное сооружение довольно футуристического вида со стоящими рядом бочками. На фэнтези не похоже, на далекое будущее тоже. Хорошо бы постапокалипсис! А то конкуренты из Bethesda все тянут и тянут с новым **Fallout**.

В общем, ролик был хороший, первые кадры из новых игр интригуют, только есть у нас один совет: перед съемками такого видео надо в принудительном порядке запретить разработчикам бриться как минимум полгода. Бородатым разработчикам больше доверяют. Игроки сразу видят — вот гик, хардкорщик, наверняка ночует за клавиатурой, питается пивом и пиццей, а значит, игра будет отличная. Вот как старое руководство BioWare. А те разработчики, что были в видео, почти все молодые и бритые. Нет, ребята. Так не пойдет. Или геймплейное видео с подробностями, или бородатых разработчиков. Других вариантов нет!

Новости с конвейера

На каждой конференции EA есть тихий час, когда журналисты могут перестать внимательно ловить каждое слово, свернуться калачиком в кресле и поспать минут десять-двадцать. Все это время бесконечные шеренги разработчиков будут докладывать вести промышленного отдела EA. Выплавка симов увеличилась на 45%, в геологических разломах нашли месторождение футбольных симуляторов **FIFA**, запасов которого хватит на пять лет, ученые Оксфорда придумали экологически безопасный способ извлечения симуляторов хоккея из сахарного тростника.

Тихий час традиционно начался с презентации **The Sims 4**. На прошлой E3 это было даже забавно, потому как это был свежий анонс, да и говорили про игру довольно поверхностно. На этот раз слушать об игре во всех подробностях было невыносимо. Та аудитория, для которой эта игра предназначена, не интересуется E3. Заскучавший зал оживился при виде физиономии Брюса Ли, призывавшего всех стать водой, потому как она принимает форму сосуда, в который ее наливают и вообще является полезной субстанцией. Но оказалось, что уроки философии великого мастера были прелюдией к рекламе нового симулятора боев без правил **UFC**, который вышел через неделю после окончания конференции.

Не будем также подробно останавливаться на ежегодных обновлениях спортивных серий. Конвейер EA Sports продолжает успешно разрабатывать новые FIFA, **NHL**, **Madden NFL**. Серии очень успешные, фанатов хоть отбавляй, да и как раз сейчас в жанре наметилось определенное оживление, связанное с переходом на новые консоли.

Достоверно мнущиеся майки спортсменов и реалистичные столкновения заставляют присвистнуть даже тех, кто не интересуется спортивными играми вообще. «Рафинированность» спортивного окружения, малое количество деталей в радиусе десятков метров от камеры (ровное поле и редкие объекты типа ворот) позволяют сосредоточиться на анимации и игроках, а результат такой, что начинаешь верить — еще чуть-чуть, и фотореализм превратится из недостижимой мечты в обыденную реальность.

Тем не менее спортивному подразделению было о чем рассказать и помимо новой FIFA. Патрик Содерлунд, вице-президент EA Studios, представил новый проект от студии **Criterion**. У него пока нет названия, зато разработчики расщедрились и рассказали немало интересных деталей. Нас ждет гоночный экшен от первого лица про разные экстремальные средства передвижения — четырехколесные мотоциклы, катера, багги, парашюты, вертолеты, снегоходы и даже вингсьюты. Все они смогут сочетаться в самых безумных комбинациях: квадроциклы, десантирующиеся с вертолетов, прыжки с парашютом с катера, летящего с водопада, или прыжок с вертолета на квадроцикл без страховки, с последующим крушением оставленного без управления вертолета прямо за спиной. Может получиться что-то совершенно безумное.

На этом спортивные сюрпризы не закончились. Что вы скажете насчет гольфа? Что еще за неодобрительные вздохи?! А если состязания по гольфу будут проходить на картах от **Battlefield**? Со всеми полагающимися атрибутами в духе врезающегося в остров горящего эсминца, так что придется бросать мячик прямо через него? Ага, заинтересовались! То-то же. Разработчики нового **PGA Tour** взяли от Battlefield движок Frostbite и локации, сделав зрелищную аркаду на тему гольфа. Надо было не стесняться и дать игроку вместо клюшки крупнокалиберный миномет! Поклон-

Для своей новой игры студия Criterion черпала вдохновение… в видеороликах, снятых камерой GoPro! Она крепится на голове или шлеме и снимает любой экстрим от первого лица.

Dawngate попытается взять рынок резко, даже не имея лицензии на героев какой-нибудь популярной вселенной.

Почему EA не говорит примерные даты выхода игр и не балует подробностями? Если верить Питеру Муру, в этом виноваты сами игроки — слишком злые и сильно ругаются, если студии не выполняют обещаний.

никам традиционного гольфа беспокоиться тоже не стоит: обычные карты, копирующие самые знаменитые корты мира, тоже никуда не делись.

Раз уж EA решила показывать все, что есть, то без демонстрации **Dawngate** не обошлось. Читатели нашего онлайн-дайджеста могут вспомнить его анонс, сделанный пару номеров назад. С тех пор ничего особого не прибавилось: в EA делают очередной клон **League of Legends** и **Dota 2**, причем яростно сопротивляются попыткам журналистов навесить на игру ярлык «очередного клона».

С обывательской точки зрения, если что-то выглядит как утка, ходит как утка и крякает как утка — значит это утка. Даже если знатоки будут доказывать, что на самом деле это кряква или гавайская казарка. В ярлыке «клон» нет ничего обидного, спектр успешных MOBA-игр пока достаточно узкий, и все попытки расширить границы жанра особого отклика у игроков не имели. Благодаря поддержке EA у создателей Dawngate есть шанс вклиниться на сверхконкурентный рынок и дать игрокам достойную альтернативу.

Зеркала и террористы

На сцене снова Эндрю Уилсон, представивший дневник разработчиков **Mirror's Edge**. Рассказ начался с обсуждения образа главной героини: черно-белый костюм, красные кроссовки и ставшая каноничной красная правая перчатка. Учитывая внимание, с каким студия прорабатывает такие детали, удивляет палитра артов: где пронзительное голубое небо и белые небоскребы, где то ощущение кристальной чистоты и полной свободы?

Краски стали более блеклыми, яркий полдень сменил закат, окрашивающий черно-серые небоскребы в мягкие пастельные тона. Хотели сделать картинку более реалистичной? Пока результат оставляет лишь недоумение. Наиболее логичное объяснение в том, что игроков постепенно готовят к открытому миру и смене времени суток. В прототипе геймплея краски больше приближены к оригиналу, но там возникают другие вопросы.

Например, мы видим, как хрупкая Фэйт, словно Лю Кенг, расправляется голыми руками (и ногами) с целым отрядом вооруженных охранников. Фаталити. Когда год назад нам говорили о том, что будет больше экшена, а Фэйт станет менее беззащитной, мы подумали про зацикленность DICE на том, что у нее хорошо получается, — стрельбе. Кунг-фу, конечно, оригинальнее и каноничнее, и, может, в итоге с ним будет даже лучше, но мы в очередной раз озадаченно пожимаем плечами.

Главный анонс пресс-конференции был нещадно заспойлерен сперва утечками информации в Сеть еще до E3, а затем еще и презентацией игры на конференции Sony. И все-таки **Battlefield: Hardline** заслуженно взял титул основного события пресс-конференции. У **Visceral Games** профессиональная команда разработчиков, а у серии Dead Space некоторые проблемы возникли из-за издателя, что не умаляет прежних заслуг команды.

Visceral Games умеет делать хорошие игры, только не умеет делать игры, которые хорошо продаются. Поэтому EA кинула их на помощь DICE, чтобы поддержать бренд Battlefield. Есть готовая формула, нужны лишь умелые руки, чтобы все не испортить, и, судя по первым отзывам поигравших, в Visceral Games таких рук не меньше, чем в самой DICE. Сначала Battlefield: Hardline воспринимался как «мод для Battlefield 4», но на практике оказалось, что у Hardline гораздо больше отличий от BF4, чем у BF4 от BF3.

Тягать сумки с деньгами оказалось куда интереснее, чем захватывать абстрактные точки и зарабатывать абстрактные очки. Стимулирует. Нам показали только Лос-Анджелес, но сеттинг позволяет картоделам развернуться. Если нам придется грабить одни и те же инкассаторские машины, это будет провал и мы первыми кинем в разработчиков увесистый камень. А вот если дадут задание ограбить стоящий в порту лайнер или едущий на полном ходу поезд… А если еще и режим с заложниками…

Сухой остаток

На этой радостной ноте конференция EA подошла к концу, оставив нас с раздумьями. А что мы, собственно, узнали? EA делает Battlefront, Mass Effect 4 и Mirror's Edge. Об этом мы и так догадывались. Из существенного показали разве что геймплей

Закатные краски и довольно низкая точка обзора на арте Mirror's Edge создают совершенно непривычную атмосферу. Мы привыкли наблюдать за городом свысока.

Еще один арт Mirror's Edge. Раньше небоскребы были бело-голубыми, а теперь сверкают серыми стеклянными гранями.

Что нужно делать на бете? Тестировать игру. А что делают фанаты Battlefield: Hardline? Снимают фильм на движке игры! Работа с камерой просто отличная. Даже лучше тех роликов, что снимают разработчики!

EA подумывает ввести «ранний доступ» для Battlefield. Обычно такое устраивают, чтобы начать зарабатывать пораньше, но у EA другой мотив: они надеются, что такой подход позволит избежать катастрофы, что произошла во время запуска BF4.

Dragon Age: Inquisition, провели презентацию Battlefield: Hardline и сделали условный анонс новой игры от Criterion. «Условный» — потому что для полноценного анонса нужно хотя бы название придумать. Объявление новой разработки BioWare пока даже на анонс не тянет.

Кто-то скажет, что мы ноем и придираемся, но в самой EA понимают, что от конференции ждали большего. Сразу после E3 руководство начало оправдываться, рассказывая, что вполне могли бы сделать традиционное шоу с кучей анонсов, но вся компания больше не верит в CG-ролики, ежегодный выпуск игр и миллионные барыши, а вместо этого планирует делать хорошие игры в свободной творческой атмосфере. Не верите? Это не более чем краткое изложение интервью Патрика Содерлунда.

«Мы бы могли подготовить кучу анонсов новых игр с пререндерами и симпатичными логотипами, но нам хотелось, чтобы люди узнали, каково это, делать игры, заинтересовать их. Хотелось показать им процесс разработки в том виде, какой он есть прямо сейчас. Я бывал на множестве пресс-конференций, и все они шли старым проверенным путем: платили деньги за создание ролика, не имеющего никакого отношения к игре. Мы же показали, как выглядят и как играются эти игры сегодня, пригласили на внутреннюю кухню EA. Мне кажется, это прекрасно», — говорит Патрик.

А как считаете вы? На что вам больше нравится смотреть — на сидящих за столами разработчиков и заглядывать на экраны их мониторов, или вы предпочитаете шикарные трейлеры, лучшие из которых вполне претендуют на звание отдельного вида искусства? Вопрос, конечно, дискуссионный, но в случае с «анонсом» безымянной игры от BioWare мы бы стопроцентно предпочли трейлер, нежели несколько секунд невразумительных ландшафтов.

Впрочем, жалобы EA на дороговизну роликов мы понять можем. Индустрия сейчас четко ориентирована на экономию и эффективное расходование средств. С этой точки зрения решение EA совершенно правильное.

Отчасти этот вывод подтверждает тот факт, что EA хочет полностью изменить процесс разработки, сделать его более прозрачным. Раньше они могли сделать половину игры, прежде чем принять решение, что все это никуда не годится и надо начинать работу сначала. Теперь они будут принимать решение на более ранних этапах, ускорят создание прототипов геймплея, не заботясь о том, чтобы обвесить его контентом. И самое главное — начнут привлекать игроков как можно раньше, чтобы те могли своими советами повлиять на принятие значимых решений.

Например, демонстрация геймплея Mirror's Edge шла в тестовом окружении — многие дома и объекты заменяли белые коробки без текстур, зато проработанная анимация позволила оценить ощущения от будущей игры. «Теперь это новая EA. Такой вы ее еще не знали. EA, которую я пытаюсь помочь построить, не нуждается в том, чтобы ее бренды выходили каждый год, как по расписанию. Далеко не каждой игре нужны продажи в 10, 15 или 20 миллионов копий. Когда руководишь командой, состоящей из творческих талантов, важно давать им творческую свободу, возможность для самовыражения», — поясняет Содерлунд.

Новый подход уже сказывается на работе издательства, и во многом поэтому EA приехала на E3 2014 с пустыми руками. Считалось, что новостей и готовых материалов по Mirror's Edge и Star Wars: Battlefront будет куда больше и они займут основное внимание игроков. Но не вышло, поскольку DICE просто не успела все подготовить. А не успела потому, что, когда EA купила лицензию «Звездных войн», ее вообще не планировали отдавать DICE.

Однако команда буквально вытребовала право работать над проектом. А затем заявила, что из-за проблем в BF4 и параллельной работы над Mirror's Edge и Star Wars: Battlefront ей нужно больше времени. Издательство же лишь кивало головой и подкидывало деньги, потому что пока студия несет золотые яйца — лучше ее не трогать. Знаете, учитывая то, что стоит на кону, мы склонны с ними согласиться. Только когда же теперь нам ждать новые игры? Загадка! ▲

Sony и Microsoft дерутся, а EA продает им «оружие» в виде небольших эксклюзивов… «Этой осенью намечается грандиозная битва. И мы, как независимое издательство, от этого только выигрываем!» — смеется Питер Мур

Мы склонны верить тому, что при желании EA могла бы обрушитьна нашу голову несколько свежих анонсов. Например, вот она зарегистрировала сайт с названием Echelons of Truth. Можно сидеть гадать, что это — игра, дополнение?

Пояс чемпиона

Конференция Sony

Большая часть фанатов смотрела конференцию **Sony** через интернет, но у самых преданных американских «сонибоев» был интересный вариант — несколько десятков кинотеатров в разных городах США организовали прямую трансляцию пресс-конференции. Билеты кончились почти моментально. Учитывая тот факт, что на настоящей конференции все важное происходило на большом экране, зрители кинотеатров остались не в обиде, как и непосредственные участники события. Правда, для своих гостей Sony все-таки подготовила особые условия: огромное полупанорамное полотно и куча иллюминации, создающей в зале нужное освещение и атмосферу.

А началось все с темноты и плывущей среди звезд карты нашей Солнечной системы, с кадров первой высадки человека на Марс и голоса, рассказывающего об истории человечества будущего. И хотя все это было лишь вступительным роликом к **Destiny**, стало ясно — Sony подготовила настоящее шоу, призванное закрепить позиции лидера.

На пресс-конференции Sony был самый большой экран на всей выставке. Точнее, даже четыре экрана, но кто считает?

И тут выходит PS4, вся в белом!

Первым на сцену поднялся глава игрового подразделения Sony Эндрю Хаус. Если **Microsoft**, следуя новому имиджу, всячески избегала себя хвалить и рассыпалась в признательности лояльной аудитории, то Эндрю без тени смущения заявил, что их видение платформы привело к тому, что PS4 стала лучшим выбором для игрока. В качестве примера он взял Destiny, с трейлера которой и началась конференция. Проект от **Bungie** на PS4 выглядит прекрасно, приятным бонусом идет эксклюзивный контент. Плюс владельцы PS4 могут играть в нее прямо сейчас, так как для них бета-серверы открылись еще 17 июля. А избранные счастливчики вскоре после завершения E3 сумели пробиться даже в альфа-версию и поиграть несколько дней. Важный момент: осенью Sony выпустит Destiny-бандл в комплекте с белой приставкой.

Далекие от консольной темы товарищи все равно не поймут, насколько здорово заполучить приставку нестандартной раскраски. Скажем так, для некоторых коллекционеров это может послужить стимулом приобрести PS4 повторно.

«Спасибо нашим друзьям из Bungie и **Activision**», — не удержался от колкости Хаус. Хотя Destiny не эксклюзив, можно смело записывать новое творение от создателей **Halo** в актив Sony, потому что факты говорят сами за себя: на PS4 играть в Destiny действительно будет комфортнее.

Разогрев аудиторию, Sony бросила в атаку легкую кавалерию и показала геймплей **The Order: 1886**. Выглядело все просто отлично, вся загвоздка в том, что смотреть и играть — разные вещи. Hands-on на выставке подтвердил первое впечатление: игра сильно зависит от скриптов и постановки, слишком много там кат-сцен. Получается экшен с элементами интерактивного кино, а местами начинает

Эксклюзивный контент для Destiny — корабли, снаряжение, оружие и прочее — будет эксклюзивным лишь в течение года, но, согласитесь, срок немаленький.

The Order: 1886. Персональные компьютеры уже приучили публику к крутой графике, скриншотами никого не поразишь, но консолям еще есть чем удивить аудиторию по части анимации и дизайна.

казаться, что даже наоборот — интерактивное кино с элементами экшена.

Это не так плохо, как может показаться на первый взгляд. Некоторые игроки могут пренебрежительно сморщить нос, однако жанр на консолях достаточно востребован. The Order: 1886 может стать золотой серединой между классическими шутерами и экспериментами в духе Девида Кейджа.

От ААА до артхауса

Сразу после крупнобюджетного The Order: 1886 шоу резко поменяло курс. Публике представили суровый инди-артхаус **Entwined**, который группа студентов запустила молниеносно, дойдя от прототипа до релиза за восемь месяцев (игра вышла в день анонса, тем же вечером). Это такой аналог **Dyad** или **Audiosurf**, только игроку надо управлять двумя героями сразу: рыбка и птичка летят в абстрактном пространстве и ритмично бьются головой обо все возникающие на пути препятствия.

Sony таким шагом подчеркивает, что не страдает головокружением от успеха и стабильно продолжает развивать отношения с инди-разработчиками. С тех пор как **Journey** стала хитом, Sony целенаправленно ищет маленькие команды, способные предложить свежие идеи, и даже стала спонсором программы по разработке игр в Университете Карнеги.

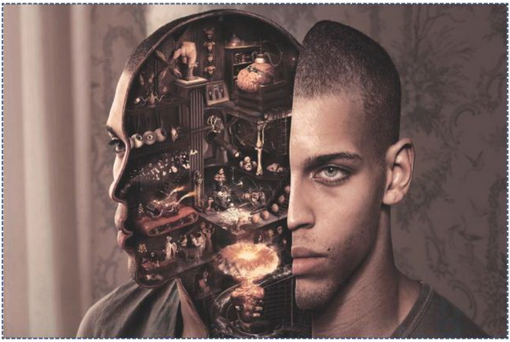
Sony выбрала самых толковых студентов и сформировала из них студию **Pixelopus**. Команда начала постепенно делать игру. Сначала идея Entwined не понравилась боссам, другие предложения казались им куда более перспективными. Однако после смены художественного оформления, когда все действие игры про рыбку и птичку превратилось в абстрактное световое шоу, феерию цвета и музыки, руководство прозрело и одобрило проект.

После инди-перерыва Sony снова пустила в бой своих тяжеловесов. **inFamous: Second Son** стал самым успешным эксклюзивом нового поколения консолей, и **Sucker Punch Productions** решила закрепить достигнутый успех выпуском дополнения **inFamous: First Light**. Это полностью самостоятельная игра (покупка Second Son не требуется) со своей сюжетной кампанией.

Очень похоже, что Sony прощупывает почву для выпуска игр-сериалов, причем не в текущем понимании этого термина, когда берут одну игру с одним сюжетом и делят ее на пять частей, а в том виде, в каком их пыталась сделать **Valve** со своими «сезонами» **Half-Life 2**. То есть сначала делают полноценную игру с большой сюжетной кампанией, а затем на тех же технологиях в максимально сжатые сроки добавляют кампании поменьше. Об интересе издателей к такому формату говорят уже давно. Посмотрим, что получится на практике.

После трейлера First Light зал на секунду погрузился во тьму, а затем экраны вспыхнули яркими жизнерадостными красками: мы увидели зеленый луг, голубое небо, а посреди всего этого красовался большой логотип **LittleBigPlanet 3**. На сцене стояли разработчики, и один из них уже успел поздороваться и собирался начать свою речь, но как раз к этому моменту зрители наконец дочитали название до конца — и зал взорвался даже не криками, а каким-то диким визгом. Если что, на новый **Uncharted** (о нем позже) реакция была слабее.

И было бы с чего орать! Три года назад **Media Molecule** ушла в «творческий поиск» и сейчас работает над каким-то неанонсированным эксклюзивом, так что LBP 3 поручили делать британской студии **Sumo Digital**. Вкратце: LittleBigPlanet стала масштабнее и еще разнообразнее, поддерживается обратная совместимость со всеми 9 млн уровней от предыдущих игр. И опять, вроде бы в LBP заложена нехитрая идея, однако игра имеет отличную репутацию среди хардкорной аудитории, стала родоначальником современного жанра игр-редакторов, причем первая игра явно родилась под влиянием вдохновения, а не в рамках выполнения плана «надо в этом году сделать десяток казуалок».



Sony потратилась не только на конференцию, но и рекламу: даже в США, родине Microsoft, телерекламы PlayStation показали почти на $60 млн, а рекламы Xbox One — менее чем на $35 млн.

Помимо «Второго сына» у серии inFamous появилась первая дочка. Главным действующим лицом First Light станет девушка Феч, запертая в тюрьме для людей с паранормальными способностями.

Sony снова не привезла новостей о The Last Guardian. Тем временем из команды разработчиков ушло пятеро художников и программистов, создав инди-студию Friend & Foe. Что там вообще творится?

Публика проводила игру овацией, во время которой на сцену вышел сам Сюхэй Ёсида, получил свою долю аплодисментов и анонсировал **Bloodborne**, новый шикарный эксклюзив от создателей **Dark Souls**, геймдизайнера Хидэтаки Миядзаки и студии **From Software**. Вот именно таких анонсов и ждали от E3! Чтобы по улицам бродили полуразложившиеся трупы, а главный герой опасной бритвой размером в человеческий рост лихо разделывал в подворотне чудовищ! Нужен такой проект, от которого даже суровые гики начнут молиться и сбивчиво шептать: «Только бы их новая игра была не такой зверски сложной, как предыдущая!»

Японский кровавый угар Bloodborne очень хорошо вписывается в общую атмосферу эксклюзивов PlayStation, только нас опять терзают сомнения, что и на конференции Microsoft. Столько раз обманывали с якобы-эксклюзивами, что уже никому не веришь. Тем более что до сих пор некоторые игры от From Software вполне успешно работали на мультиплатформе.

Лучшая профессия

Эксклюзивы, конечно, впечатляют, но в прошлом поколении консолей Xbox 360 была достаточно успешной и из-за мультиплатформенных игр. Каков расклад сейчас? Ведь с такими проектами даже небольшое преимущество может стать решающим. У PS4 уже есть небольшая фора за счет более мощного железа, однако Sony на этом не останавливается. Пользуясь растущим влиянием, компания договаривается с разработчиками и получает разные бонусы для своих пользователей.

Адам Бойе, вице-президент Sony по связям с разработчиками, буквально завалил аудиторию ворохом небольших, но весьма приятных эксклюзивных предложений. Вот вам анонс **Dead Island 2** — зомби-песочницы, местом действия которой станет полный живых мертвецов штат Калифорния. Для владельцев PS4 до релиза устроят эксклюзивный 30-дневный бета-тест. А тем, кому будет мало, в качестве добавки презентовали эксклюзивные бонусы для **Diablo 3**.

Для тех, кому и этого было недостаточно, Адам анонсировал ранний доступ на бета-тест **Battlefield: Hardline**, начавшийся прямо в ходе E3, а также рассказал о сотрудничестве с Disney, первым результатом которого станет эксклюзивный контент для Infinity. Вместе с упоминавшимися ранее эксклюзивами для Destiny (а это пушки, корабли, костюмы, снаряжение и особая карта для многопользовательской игры) PS4 получает действительно хорошее преимущество в мультиплатформе.

И это только по части игр. А ведь еще, напоминаем, у PS4 все хорошо с железом: выше разрешение, четче текстуры. Кто думает, что все любители прекрасного живут только на PC, серьезно заблуждается. До сих пор консольщики просто не могли участвовать на разных форумах в гневных дискуссиях про графику, а потому являлись хорошей иллюстрацией к известной басне «Лиса и виноград». Но уж теперь точно оторвутся.

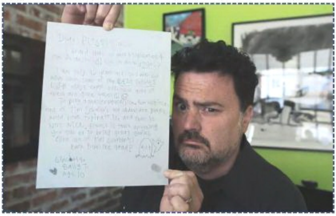
Железный конь

Мы знаем, о чем вы можете подумать: в Diablo 3 уже играли и успели набрать двести часов, Destiny и Dead Island 2 не нужны, а консоли вообще от лукавого, зато вот PC как платформа — это правильный выбор. Специально для таких запущенных случаев Адам сделал еще пару анонсов. Издательство **Paradox Interactive** теперь работает вместе с Sony, в том числе над чем-то эксклюзивным. Первым результатом совместной работы станет ролевой экшен **Magicka 2**, который выйдет на PC и PS4.

После этого Адам зачитал трогательное письмо, где двенадцатилетняя девочка жалуется, что, когда создавались лучшие игры, а это квесты от Тима Шейфера, ее еще не было на свете. Теперь она не может в них поиграть. Девочка просит добрых волшебников из Sony, а они могут все-все на свете, вернуть старые приключения, дать им вторую жизнь. Особенно играм Тима Шейфера, потому что он гений и делает самые лучшие квесты. В конце письма она подписалась: Салли, десять лет. В начале письма, напомним, ей двенадцать. Еще немного смущает то, что Салли приложила к письму свое фото, где она выглядит как взрослый бородатый мужик, в котором узнаются черты Тима Шейфера.

Bloodborne: жестоко, кроваво, хардкорно. В Sony понимают, что прежде, чем продавать консоль всем подряд, ее надо продать самым увлеченным игрокам.

Думаете, Paradox сбежали на консоли? Ха! Sony пришла к ним сама, и ей сначала даже отказали.



Та самая девочка Салли 10-12 лет, которая упрашивала дяденек из Sony выпустить игры Тима Шейфера. Какая же она страшная!

Sony оказалась в затруднении — то ли у девочки в будущем будут очень большие проблемы в личной жизни, то ли Тим Шейфер таким образом пытается уломать их на переиздание своих старых хитов! Поэтому они решили поступить дипломатично: Адам посоветовал Салли начать следить за собой и малость побриться, а заодно анонсировал выход на PS4 и PS Vita одной из самых культовых игр Шейфера, **Grim Fandango**. Вот это как раз то, что мы называем сюрпризом!

И, наконец, Sony начнет сотрудничать с издательством **Devolver Digital**. Оно выпустит некоторые свои PC-игры на консолях, причем в первую очередь именно на PS4. Одновременно состоялся анонс головоломки от первого лица **The Talos Principle**. Вообще, игра появилась на свет довольно странным образом, потому что никто ее делать не собирался. Студия **Croteam** делала новый Serious Sam, немного увлеклась во время экспериментов с движком Serious Engine 4, когда пыталась приспособить его для сложных и необычных головоломок. В результате получилась отдельная игра в жанре, цитируем, «философского головоломщика» с набором из более 120 задачек.

Консольный дебют

Закончив грабить бедных PC-игроков и выносить из их закромов все самое интересное, Адам Бойе анонсировал еще один крупный эксклюзив. И снова на выручку Sony пришли японские разработчики. Гоити Суда и его студия **Grasshopper Manufacture** представили вниманию публики free-to-play проект **Let It Die**. Сами разработчики описывают игру как «экстремальный экшен».

Основная идея — оригинальный асинхронный мультиплеер. После смерти все игроки (вернее, все их персонажи) превращаются в NPC. Со всеми их навыками и снаряжением. Это позволяет сделать каждого врага максимально индивидуальным как в плане внешности, так и в плане характеристик.

Выступление Адама Бойе продолжилось анонсом игры от арт-директора Journey Мэтта Навы. В прошлом году он основал собственную студию **Giant Squid**, прихватив с собой ведущего дизайнера и композитора, и теперь делает с ними новый проект под названием **Abzû**. Похоже, что это будет что-то философски-медитативное, а главным героем станет акванавт, исследующий морские глубины. Есть намеки на то, что действие будет происходить в доисторический период: название состоит из двух слов древнейшей месопотамской культуры, «вода» и «знание». Значит Abzû можно перевести как «Океан знания» или «Исследователь океана». Кто знает, может, речь пойдет о таинственных жителях исчезнувшей Атлантиды?

Консольный дебют Abzû состоится на PS4. Надо сказать, что термин «консольный дебют» звучал на E3 очень часто, — PC для многих разработчиков является основной платформой, стартовым трамплином в консольный бизнес, поэтому к чистым эксклюзивам добавилось большое количество полуэксклюзивов. То есть игра выходит на той или иной консоли, если не считать PC. Или выходит раньше всех, но только после PC. Или вот вам самую свежую новинку, только на PC в нее поиграли еще четыре года назад. Тень персоналок нависла над обеими соперничающими платформами.

Следующая игра, которая завершила длинное и продуктивное выступление Адама, тоже совершит свой «консольный дебют» на PS4. Это хорошо известная нам **No Man's Sky**, разработчики которой порадовали зрителей шикарной записью межпланетных перелетов: звездолет взлетал с одной планеты, выходил в космос, пролетал через поле астероидов, а затем входил в атмосферу соседней планеты, пролетая над бескрайними горами и лесами, а затем снова взмывая в космос. И все это без каких-либо границ и загрузок. Именно такие «вау-моменты» люди и ждут от игр нового поколения. Странно только, что дают их не крупные издатели, а миниатюрная инди-студия из четырех человек.

Пока без виртуальной реальности

На сцену снова поднялся Эндрю Хаус, и снова начал хвалить PS4. Мол, лучше PS для игр ничего нету, с играми там полный порядок, а с железом так вообще просто супер. «Когда мы создавали PS4, мы приняли амбициозное решение создать самую мощную консоль в мире и обеспечить ее самыми передо-

Адвенчура Abzu от арт-директора Journey, основавшего собственную компанию. Культовые студии размножаются почкованием!

Захватывающего ролика и скриншотов разработчикам No Man's Sky показалось недостаточно, так что они добавили к ним красивых артов.

Увы, PlayStation Now оказался больше сервисом «для галочки». С такими дикими ценами он точно не станет популярным.

выми играми, лучшей функциональностью, сетевыми возможностями и периферийными устройствами, которые изменят наше представление об играх нового поколения», — уверенно вещал Хаус, следуя железному правилу «сам себя не похвалишь, никто не похвалит».

Одним из достижений инженеров Sony он назвал камеру для PS4. Заложенная в ней технология используется в разработке VR-шлема **Project Morpheus**. И только публика навострила уши, чтобы послушать долгожданный рассказ о виртуальной реальности в исполнении Sony, как Эндрю объявил, что шлем можно будет опробовать на выставке, а затем представил следующего выступающего и резко слинял со сцены, как будто его там и не было.

Вот это сюрприз! Ведь большинство ставило на то, что виртуальная реальность станет гвоздем пресс-конференции Sony. Подумав над таким несоответствием, можно сделать один вывод: в Sony просто не придумали, чем удивить зрителей. О технических характеристиках нынешних VR-очков говорят уже пару лет, к тому же Project Morpheus пока отстает от **Oculus Rift**. Публике давно надоело слушать о том, как все здорово в виртуальной реальности, не имея возможности там побывать, — это все равно что рассказывать голодному достоинства меню модных парижских ресторанов.

А что касается показа демок, то Sony незадолго до E3 пробовала сделать нечто подобное на популярном американском шоу Джимми Фэлона. Джимми на пару с известным актером Ченнингом Татумом надели на головы Project Morpheus и опробовали демку с рыцарями. Взяв в руки PS Move, по сценарию надо было атаковать мечами манекены, а затем им на арену подсаживали небольшого дракона. Демонстрация обернулась полным провалом, зрители увидели на экране лишь страшненькие модели и непонятную сумятицу.

Хотя в более спокойной обстановке на выставке эта демка выглядела намного лучше. Контроллеры PS Move решили главную проблему — позволили игроку «видеть» виртуальные клоны своих рук. Соответственно, можно расчленять манекен взмахами меча, или еще круче — одной рукой «взять» (путем нажатия кнопки) руку воображаемого противника, а затем рубануть ему мечом по плечу. Рука отваливалась, и затем можно было ею размахивать и бить окружающие предметы, как дубинкой. Вот это мы и называем интерактивной средой нового поколения! Но показать все это на сцене, имея ограниченное время... На этой E3 все компании тщательно избегали рисков, поэтому излишне осторожное поведение Sony не было чем-то необычным.

Project Morpheus так и не получил рекламной поддержки Sony, которая решила переложить бремя продвижения VR на Facebook, — те уже обещают, что Oculus Rift будет таким же массовым, как телевизор.

Запретная тема

Несколько лет назад позиции платформы PlayStation были настолько шаткими, что Sony даже подумывала начать продвигать вместо PSN бренд SEN (Sony Entertainment Network), но эти времена явно позади. PlayStation снова в моде, а PSN уверенно отвоевывает позиции у Xbox Live. Рассказывать о новинках и достижениях позвали главу американского филиала SCE Шона Лейдена. По его собственному признанию, он не пропустил ни одной выставки, кроме самой первой, но всегда был только зрителем, выступать же на сцене ему довелось впервые.

Гордиться есть чем: 95% пользователей PS4 подключены к Сети и уже успели наиграть в онлайне 1 млрд онлайновых сессий общей протяженностью в 1,25 млрд часов. Позже на PS4 появится поддержка YouTube, куда можно будет оперативно подгружать все записи геймплея, и кнопку «Share», которую за прошедшее время нажали целых 220 млн раз, теперь станут трогать еще чаще. Про новые достижения в области социализации игроков говорить не будем — уж слишком расплывчато про это говорили, подождем точных результатов.

Зато про бесплатные игры стоит сказать подробнее. Шон заявил, что Sony хочет сделать PS4 лучшей платформой, где можно играть в условно-бесплатные игры. В ближайшие годы компания ждет настоящего бума в этом направлении. Ну что же, обтекаемые формулировки спасли Sony от критики: действительно стараются — по крайней мере куда больше, чем Microsoft, — и действительно в ближайшие годы ситуация с бесплатными играми на PS4 может улучшиться.

Но до звания «лучшего места» им пока как до Луны. С публикацией патчей проблемы (см. **War Thunder**). С кросс-платформенной игрой проблемы. С привлечением разработчиков тоже проблемы. Нет, работы по всем этим направлениям ведутся, и никто не ждет, что на PS4 можно будет играть во free-to-play как на PC. Но пока с этим делом на консолях все довольно грустно. В ближайшие двенадцать месяцев на PS4 появится всего 25 бесплатных игр, из которых на первом месте стоит **Kingdom Under Fire 2**.

Затем Шон Лейден рассказал о сервисе облачного стриминга PS Now (бывший Gaikai), однако принципиально нового мы не узнали. Сейчас бета-тест идет только в Северной Америке на PS4, позже на PS3 и Vita, а также телевизорах Sony. Микроконсоль Vita TV переименовали в PlayStation TV и позициони-

Впрочем, какая-то польза от PlayStation Now все же будет, особенно на телевизорах Sony: сервис может повысить их продажи и даже соблазнить владельца ТВ на покупку приставки.

Бесплатные игры на консолях все еще чувствуют себя «не в своей тарелке».

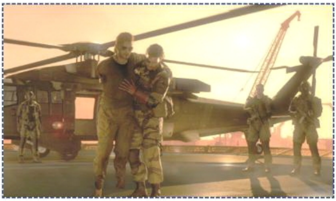
руют как устройство для PS Now и для домашнего стриминга игр с PS4 на второй телевизор. На Западе продажи PS TV начнутся осенью. Заодно Шон выразил уверенность, что PS Now, а точнее, возможность с его помощью играть в игры с PS3 и PS4 вдохнет в Vita новую жизнь.

Что же, Sony действительно представила комплексное решение по стримингу, вся загвоздка в цене и качестве трансляции, причем первые отзывы говорят, что и с тем и с другим дела пока идут так себе. Особенно с ценами. Они не просто невыгодные, а слишком невыгодные. Например, старые игры типа **Deus Ex: Human Revolution** или **Final Fantasy XIII-2** можно купить в PlayStation Store за $20, получив в вечное пользование. А в PS Now, чтобы арендовать ту же игру на 90 дней, придется выложить $30.

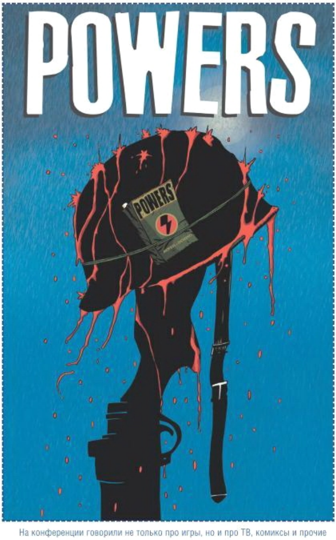
Не то чтобы мы критиковали сервис PS Now, просто хотим пояснить ситуацию в целом. А ситуация такова, что ни один облачный стриминговый сервис так и не добился успеха. Sony работает по нестандартной схеме: обычно главным преимуществом таких сервисов считают охват огромной аудитории и возможность доставлять игры высокого качества на любой экран, начиная от планшета и смартфона и заканчивая «умными телевизорами». Однако Sony намеренно ограничила действие PS Now приставками и ТВ собственного производства.

Почему? Еще несколько лет назад Гейб Ньюэлл жестко критиковал идею облачного стриминга, говоря, что он может быть эффективен лишь при небольшом количестве пользователей. И судя по действиям Sony, они разделяют это мнение. PS Now явно не стремится к глобальному успеху, да и для пользователей платформ Sony он явно не станет массовым. Это лишь приятная опция для каких-то специфических случаев (например, большой экран недоступен), а также дополни-

Спят усталые бандиты, Дрейки спят… Выпускать новый Uncharted не хотят… Драться все устали очень, скажем им: «Спокойной ночи!»



Хидэо Кодзима после выставки жаловался: «Чем больше бюджет, тем менее авторской и более безликой получается игра; общение с отделом маркетинга становится очень сложным. Чем больше технологий, тем меньше простора для творчества».



На конференции говорили не только про игры, но и про ТВ, комиксы и прочие сопутствующие вещи. Современная приставка — это универсальный центр медиаразвлечений, отрицать это нельзя.

Sony решила сократить производство эксклюзивов для Vita, объясняя это тем, что теперь там и без того есть во что поиграть — как в свои игры, так и в порты инди и проектов вроде Borderlands 2.

Фильм Ratchet & Clank выходит в начале 2015 года. Графика так себе, посмотрим, что будет с сюжетом. Pixar задрала планку для 3D-мультиков так высоко, что без шеста ее точно не перепрыгнуть.

тельное конкурентное преимущество перед Xbox One. Если так, то особого развития в этом направлении ждать в ближайшие годы не стоит.

Анонс года

Продолжая вести программу, Шон вспомнил, как начинал работать в японской штаб-квартире Sony, занимаясь выпуском локализованных западных игр на местном рынке. «Это было все равно что экспортировать вино в долину Напа», — смеется он (долина Напа — центр виноделия Калифорнии). Японская индустрия тогда была самой мощной в мире, но даже в те времена западным разработчикам было что ей предложить, и на первом месте среди таких игр стоял знаменитый **Mortal Kombat**.

Этот небольшой рассказ послужил вступлением для премьеры геймплейного трейлера Mortal Kombat X. Новый MK напомнил предыдущую часть, хотя на выставке мы поняли, что игра стала глубже и разнообразнее. Ну и тот факт, что Эд Бун запретил показывать фаталити Скорпиона с отрезанием лица, говорит о многом — незачем лишний раз провоцировать публику.

Снова вернувшийся на сцену Эндрю Хаус против провокаций ничего не имел. С истинно садистским удовольствием он начал говорить о ТВ и фильмах — этой еще одной запретной для Microsoft теме на конференции Sony уделили почти десять минут. Говорили и про видеосервисы, представили сериал по комиксам **Powers**, а также показали новый трейлер мультфильма по культовому PS-эксклюзиву **Ratchet & Clank**, заявив, что первыми посмотреть его смогут пользователи PSN.

Шоу уже подходило к концу, когда настала пора настоящих тяжеловесов. Показали очередной трейлер **MGS 5** под музыку Майка Олдфилда, а затем — ролик из обновленной версии **GTA 5**, которая выходит на приставках нового поколения и PC. Этот анонс стал чуть ли не главным событием всей E3. По словам Хидэо Кодзимы, он снова впал в депрессию. Первый раз ему было невероятно грустно после того, как он понял, что **Rockstar** в очередной раз поднимет планку качества игр с открытым миром на недосягаемую высоту. Тогда депрессия его быстро отпустила, так как MGS 5 шла в другом направлении: вместо открытого исследования мира разработчики хотели предоставить игроку свободу поведения при достижении целей.

И вот теперь все по новой! Потрясающая анимация и спецэффекты MGS 5 получили на приставках нового поколения серьезного конкурента. Крупнобюджетные блокбастеры нужны, особенно те, что двигают индустрию вперед. Поэтому в кошельках игроков есть место и для GTA 5, чей тираж давно перевалил за немыслимые 30 млн копий, и для MGS 5. Да еще желательно отложить немножко на **Batman: Arkham Knight**, он этой осенью тоже отхватит свой кусок аудитории желающих посмотреть на игру нового поколения с открытым миром. Видео гоняющего по улицам Готэма бэтмобиля, а также анонс эксклюзивной миссии с Пугалом завершили пресс-конференцию.

Финал конференции предсказуем. Эндрю Хаус в двадцатый раз заявил, что PS4 — лучшая в мире приставка, мило попрощался, пожелал всем удачного вечера и уже перед самым уходом, словно вспомнив в последнюю минуту, сказал, что они припасли для зрителей еще кое-что интересное. Этим кое-чем оказался трейлер **Uncharted 4: A Thief's End**. То, что на первый взгляд могло показаться CG-трейлером, на деле было кат-сценой, записанной прямо с PS4. Впечатляет, да. Хотя все равно осталось ощущение, что Sony не хотела пока ничего показывать, а показала лишь для того, чтобы фанаты не слишком сильно возмущались. Но этот пунктик мы подробнее разберем чуть позже, при подведении итогов. ❖

Пугало решил вернуться и попугать фанатов PS4 в эксклюзивных миссиях для Batman: Arkham Knight.

Сухая статистика: за неделю после E3 появилось 16 135 статей, посвященных PS4, 11 433 текста по Xbox One и 7759 заметок по всем платформам Nintendo. В Mortal Kombat это называют «фаталити».

UBISOFT

На гребне волны

Конференция Ubisoft

Конференции **Ubisoft** всегда занимали на E3 особую нишу. Они не старались поразить игроков ни размахом шоу, ни количеством игр, но интересных новостей и оригинальных проектов там зачастую бывало не меньше, чем у конкурентов. В этот раз Ubisoft пожалела коллег и раздарила им почти все свои презентации — **Assassin's Creed: Unity**, **Far Cry 4** и **Division** стали яркими моментами пресс-конференций Sony и Microsoft. Неужели французы не оставили ничего, чтобы удивить своих фанатов? Давайте посмотрим.

Простите мой французский

Человек резко вытащил окровавленную авторучку из шеи уже мертвого солдата. «А теперь я еще и туфли испачкал», — пожаловался он, затем сделал на смартфон «селфи» с нашим участием и улетел в вертолете, пообещав, что он застолбит для нас в своем календаре свободное местечко. Ролик закончился, на сцену вышел человек и сказал: «Я Дэн Хэй, креативный директор Far Cry 4. А это всего лишь первые пять минут игры. Вы поедете автобусом через погранзаставу в Гималаях, мы вручим вам фальшивый паспорт, немного денег и пистолет. Ну а затем... Затем вам будет очень плохо».

Так и началась пресс-конференция французского издательства Ubisoft. Его ведущие вели себя крайне непринужденно и даже не стеснялись материться. И не надо думать, что это новый имидж компании. Ubisoft всегда была такой и противопоставляла себя конкурентам.

Пока все делают заскриптованное шоу, французы мастерят игры-песочницы с открытым миром, пока люди сходят с ума по фэнтези, фантастике и антитеррору, в Ubisoft берутся за киберпанк, создают экшены на историческую тему и ведут войны против местных сумасшедших диктаторов. Ну а что же с Far Cry 4? Пока другие игры предлагают вам нажать «X», чтобы открыть дверь, Far Cry 4 предлагает вам нажать «X», чтобы прикрепить заряд C4 к слону! Что значит *зачем*?

Долгое время публика относилась к инициативам Ubisoft довольно прохладно. Игр много, но единственной успешной серией оставалась Assassin's Creed. Да и та в последнее время столкнулась с растущим уровнем критики. Для Ubisoft это было как ножом по сердцу. Кто-то может подумать, что наши французы белые и пушистые, но на деле это, наверное, одна из самых жестких и амбициозных компаний в игровой индустрии. В обзоре E3 2013 мы писали, что Ubisoft поставила себе цель обогнать EA и Activision, но пока дела у них идут не так уж хорошо.

Однако в этом году ситуация кардинально изменилась. Компания наконец-то поймала волну, сделав ставку на производство оригинальных песочниц. Одновременно с этим сократили производство казуальных игр, а проекты для Wii U вообще отказались выпускать, ссылаясь на невысокие продажи консоли.

Год назад Far Cry 3 показывал хорошие, но не рекордные результаты, в районе пяти миллионов копий. Обычно игры собирают кассу на старте, после чего продажи снижаются до такого мизера, что и считать не

Far Cry 4 обзавелся шикарной коллекционкой. В комплект входит главный злодей.

Угадайте, что за игра стала официальной дисциплиной Всемирного киберспортивного кубка? Just Dance! Так что это теперь не какая-то там казуальщина типа Dark Souls, а серьезный киберпсорт!

The Division — еще один смелый эксперимент Ubisoft. Это не похвала, просто оценка проекта. Watch_Dogs был точно таким же экспериментом, и получилось неоднозначно.

стоит. Но вот в чем прелесть качественных игр — их покупают и год, и даже два года после релиза. Новые данные по Far Cry 3 просто шокируют: этой весной продажи приблизились к десятимиллионному рубежу!

Более того, крайне противоречивый экшен **Watch_Dogs** собрал за неделю четыре миллиона копий. Последствия успеха не заставили себя ждать. Кто из вас ожидал, что Far Cry 4 выйдет уже в этом году? Это еще что, теперь могут запросто начать выпускать по Far Cry каждый год, опыт имеется. Спрос тоже есть. Люди устают от игр в жанре «иди вперед и смотри кат-сцены», им хочется свободы и слонов с C4.

Танцуют все

После Far Cry 4 на сцену вышла Айша Тайлер — чернокожая красотка, актриса, писатель и любительница видеоигр, — она ведет пресс-конференцию Ubisoft уже в третий раз. Девушка начала свое выступление с эмоциональной реплики «Holy shit!» — иначе, честно, Far Cry 4 не описать. Оказалось, что дальнейшие события описать еще сложнее! Нам показали **Just Dance 2015**.

Сама игра эмоций у нас не вызвала, а вот последовавший за этим анонс мобильной версии Just Dance серьезно удивил. Вышедший на сцену исполнительный продюсер игры Джейсон Альтман заявил, что в Just Dance смогут играть одновременно десятки тысяч человек и что контроллером в ней является сам смартфон. Джейсон достал мобильный и нажал на кнопку…

Что тут началось! И на сцене, и в зале, и даже на галерке появились специально обученные люди, все они доставали смартфоны и тоже жали на кнопки. А затем из динамиков загремела оглушительная музыка, и участники шоу начали танцевать! Синхронно! Даже не глядя на экраны! Причем довольно профессионально.

Объяснений происходящему было всего два. Или Ubisoft показала заранее отрепетированное представление. Или эта мобильная игра произведет настоящую революцию в индустрии. В первом случае придется признать, что мобильный Just Dance — это не более чем плеер с социальными функциями, а «демонстрация» геймплея несколько приукрасила действительность, во втором же случае придется поверить в существование чуда.

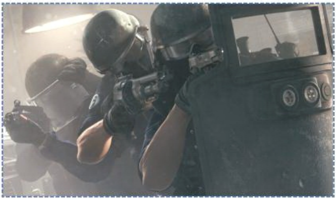
Оскара! Оскара!

Презентация Ubisoft не теряет темп. Новый трейлер The Division запросто может продать игру без участия разработчиков — вспомните, какой ажиотаж вызвала реклама **Dead Island**. Следовавшее за The Division видео с демонстрацией открытого мира автосимулятора The Crew тоже впечатлило. Да еще и бету The Crew запустили — это уже совсем хорошо. А уж видео Assassin's Creed: Unity под кавер Everybody Wants to Rule the World от Lorde вообще шедевр.

Все бы хорошо, только ролики совсем не рассказывают об играх. Где-то на этом месте мы поняли, каким образом Ubisoft решила проблему того, что все ее проекты уже побывали в «гостях» у других компаний. Вместо серьезной пресс-конференции с анонсами и новостями французы устроили развлекательное шоу, радуя публику красивыми роликами и смешными (а порой и грубоватыми) репликами ведущей. Да они даже геймплей не особо стремились показывать, зачем публику утомлять?

Хотя новую Kinect-игру Shape Up продемонстрировали во всех деталях. Это не более чем помощник для занятий банальными физическими упражнениями: дает веселые задания, подсчитывает очки и количество потраченных калорий. Но как это выглядит со стороны! Один из сотрудников Ubisoft сначала показал мини-игру типа Guitar Hero, только вместо нажатий на кнопки надо было прыгать, активируя четыре виртуальные зоны на полу. А следом за ним еще пара разработчиков отжималась наперегонки. Зрелище было совершенно уморительное.

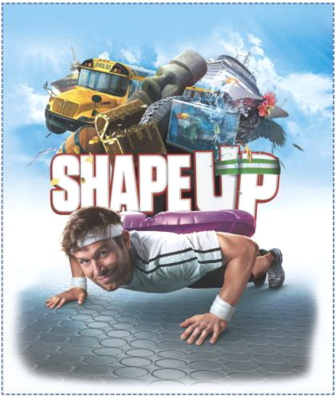
Паган Мин такая душка, что мы голосуем за то, чтобы сделать главным героем его. А прежнего убить, он противный!



После E3 разработчики Rainbow Six: Siege признались, что сделали заложника женщиной для того, чтобы вызвать у аудитории (преимущественно мужской) сочувствие и эмоциональный отклик.

Скандал: игроки возмущены отсутствием женских играбельных персонажей в Assassin's Creed: Unity.

Ubisoft с удовлетворением отмечает: работать стало легче. Игроки привыкли к DLC, микроплатежам, и даже не слишком возмущаются, если разработчики начинают продавать официальные читы для оффлайновой игры, как в Assassin's Creed IV: Black Flag.



Понятно, что Shape Up это «слегка» не про графику, но видеть модели даже не из сотен, а из десятков полигонов, как в прошлом тысячелетии… Это слегка перебор.

Радужные олени

Сдав свои игры в аренду конференциям Sony и Microsoft, французы все-таки припасли для своего шоу сюрприз. Прошлой весной нас уверяли, что **Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots** все еще в разработке. То же самое говорил летом вице-президент Ubisoft Тони Кей. Осенью президент Ubisoft Ив Гиймо рассказывал, что Rainbow Six: Patriots не отменили. Rainbow Six делают, но про «патриотов» можете забыть — говорил зимой глава американского филиала Лорен Деток. Нынешней весной появилась информация, что за время разработки концепция игры переписывалась с нуля три раза.

И когда у всех фанатов Rainbow Six уже выработался иммунитет к обещаниям, случилась E3, а на ней официальный анонс. Rainbow Six: Patriots мертв, да здравствует **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**! И внезапно, несмотря на наличие одиночной кампании, акцент снова на многопользовательской игре. Собственно, на E3 ничего, кроме мультиплеера, и не показали.

Мрачные бойцы ворвались в дом, чтобы спасти заложника, и, признаемся, это был самый нелепый и непрофессиональный штурм за всю историю спецназа, в том числе и виртуального. Вместо того, чтобы сразу выкинуть заложницу в окно и оперативно эвакуироваться, ее долго водили по всему дому, периодически теряли, порой подставляли под пули, от чего у бедной женщины случались острые приступы мизантропии. Тем не менее асимметричные перестрелки спецназа и террористов выглядят крайне интересно, хотя вряд ли будут настолько постановочными, как в ролике от Ubisoft.

В одиночку не комильфо

Конференция пролетела незаметно и оставила массу положительных эмоций. Ubisoft серьезно осваивает sandbox-игры. Одновременно компания активно расширяет сектор онлайновых игр для консолей. Обычные сетевые игры известны давно, равно как и консольные, а вот консольно-онлайновые несколько специфичны. Они допускают возможность того, что вы решите играть в них один, но вообще заточены в первую очередь под мультиплеер. Типичные представители — Fable Legends, The Division, The Crew, Tom Clancy's Rainbow Six: Siege. Как видим, Ubisoft поставила на это поле большую часть всех своих фишек.

Есть ли шансы сорвать банк? На первый взгляд, консольные онлайновые игры похожи на обычные, но разработчики рассчитывают, что жизнь игры после релиза не закончится и она будет приносить доход долгие годы. Удастся ли продлить жизнь проекта в таком формате — предсказать сложно. У Ubisoft пока нет удачного опыта по части онлайновых игр, поэтому мы немного сомневаемся насчет этой затеи. Плюсы и минусы такого подхода одинаковы: преимущество в том, что можно и одному поиграть, и в Сети, а минус в том, что попытка усидеть на двух стульях сразу часто приводит к печальному финалу. Будет интересно посмотреть, что из всего этого выйдет. Первые результаты увидим уже этой осенью. ●

Мультиплатформе позарез нужны хорошие гоночные экшены. У The Crew высокие шансы на победу, но конкуренты не дремлют.

Возвращение «Большой N»

Конференция Nintendo

Nintendo снова не стала собирать пресс-конференцию и ограничилась небольшой видеопрезентацией. В прошлый раз журналисты восприняли подобный формат как отказ от прямой борьбы с **Sony** и **Microsoft**. На то время эта гипотеза выглядела логично. Уровень информационного давления на прошлой E3 просто зашкаливал, и Nintendo просто не могла выделиться на фоне творящегося безумия. В этот раз все было иначе. Конкуренты выступили довольно слабо (и Nintendo наверняка могла это предсказать, с ее-то связями), самое время закатить супершоу с лазерами и фейерверками, чтобы поразить воображение заскучавшей аудитории! А вот и не дождетесь. Похоже, что Nintendo окончательно отказалась играть по общим правилам, и на этот раз обвинить ее в трусости и жадности уже не получится. Просто потому, что презентация от Nintendo стала самым значительным событием E3, обойдя всех конкурентов.

Суперсмэш

Началось все с издевательства над самим форматом пресс-конференций. На игрушечную сцену вышла кукла, изображающая главу американского подразделения Nintendo Реджи Филс-Эйма, и сказала: «Вы думали, у нас не будет конференции? Это ваши проблемы!» После чего начался форменный сюрреализм: куклы-журналисты в зале с сарказмом спрашивали, собираются ли их и дальше пичкать новыми играми про Марио, Реджи клялся, что никаких игр с Марио не будет, Марио обижался, а провинившегося журналиста испепеляли магическим огнем. Закончилось все нападением десанта злодеев, так как все герои были заняты — смотрели конференцию через сеть Интернет.

Как только зрители начали думать, что ничего безумнее этого быть не может, как им подкинули трейлер **Super Smash Bros.**, где президент Nintendo Сатору Ивата и Реджи Филс-Эйм (причем оба не игрушечные, а вполне настоящие) устроили драку в стиле «Нео против агента Смита». Причем качество спецэффектов было на уровне. Тут-то и стало ясно, что Nintendo обратилась к новому формату вовсе не из желания сэкономить. Просто она хотела показать нечто более интересное, нежели обычная пресс-конференция, которая состоит из вереницы трейлеров и выступлений руководства и разработчиков.

Новый Super Smash Bros. стал настоящей бомбой. Главное нововведение: к игре будут продаваться игрушечные фигурки **Amiibo**, изображающие тех самых героев. Идея была деликатно позаимствована добрыми разработчиками у своих коллег из **Activision**, выпускающих серию **Skylanders** и зарабатывающих на таких фигурках совершенно неприличные суммы денег.

Такие же фигурки в **Disney Infinity** спасли от неприятностей все игровое подразделение Disney. Так что недооценивать ситуацию не стоит: Nintendo показала свой главный козырь в этом году. Super Smash Bros. станет первой игрой, где используются Amiibo, но за ней последуют и другие — в частности, поддержку фигурок добавят в уже вышедший и пользующийся огромной популярностью **Mario Kart 8**.

В файтинг Super Smash Bros. заглядывают гости из дружественных игровых вселенных, начиная от Мегамена и заканчивая Пакменом.

Как повязать дракона

Закончив с Super Smash Bros., Реджи ударился в ностальгию и начал вспоминать старые добрые деньки, когда он до упаду играл в **Super Mario World**, после чего заявил, что с тех пор ничего не изменилось и Марио для него актуален до сих пор. Чтобы не быть голословным, Реджи предложил всем узнать, как именно делают игры в Nintendo, причем напрямую от самих разработчиков.

Даже удивительно, что идею с фигурками первой успешно реализовала Activision, а не Nintendo.

Yoshi's Woolly World — отличный тест на то, являетесь ли вы целевой аудиторией Nintendo. Если реакция строго положительная, то проходите, а если «полигонов мало и текстуры мутные» — с вещами на выход!

Когда еще в начале презентации нам сказали, что никаких игр про Марио не будет, все приняли это за шутку. Между тем старину Марио действительно отправили в отпуск, зато второстепенные персонажи из игр с его участием стали главными действующими лицами: зеленый дракончик Йоши и мухомор Тоад получат по игре.

Первым делом нам показали **Yoshi's Woolly World**. Это, вы не поверите, вязаный платформер. Вязаный — в смысле, шерстяной. Как свитер или носки. До этого студия, ответственная за проект, придумала **Kirby's Epic Yarn**, где уровни напоминали тканевые выкройки.

Yoshi's Woolly World получился красивым и увлекательным — это видно даже по ролику, а уж вживую... Игра с виду яркая и детская, но геймплей классический — пусть и доступный, но далеко не глупый. Да и разработчики к ней относятся явно с душой. Свой «дневник» для презентации они сняли в магазине, где продают вещи для вязания, и рассказывали об игре, сидя на фоне стеллажа с многочисленными мотками шерсти всех цветов.

Сразу следом показали трейлер **Captain Toad: Treasure Tracker**. Похоже, что главный герой в прошлой жизни был Индианой Джонсом и почему-то переродился застенчивым мухомором: пистолета нет, кнута тоже, врагов атаковать нельзя вообще никак, но добыть сокровища и поездить на вагонетках все равно очень хочется. Так и живет, бегает от привидений, спасается от опасностей и добывает артефакты.

Большой калибр

Главными эксклюзивами Nintendo считаются «Марио» и «Покемоны», но их выпускают так часто, что особого ажиотажа они уже не вызывают. Зато новая часть **The Legend of Zelda**, о которой говорят уже пару лет, — самая ожидаемая игра на Wii U. Nintendo не раз доказывала, что готова не только хранить традиции, но и экспериментировать, и недавняя **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** — хороший тому пример.

Поэтому ждали чего угодно. Чаще всего высказывались предположения, что Nintendo поддастся модному тренду и начнет делать мрачно-реалистичный проект. Впечатлительные фанаты крестились и решительно говорили, что такого быть не может. Самое интересное, что «нострадамусы» почти угадали. Новая «Зельда» действительно получила открытый мир, но мрачной не стала, а наоборот — игра пронзительно яркая и приятная.

Игра выходит только в 2015 году. Чтобы скрасить ожидание, этой осенью Nintendo выпустит **Hyrule Warriors**, спин-офф серии за авторством создателей **Dynasty Warriors** совместно с Team Ninja. Собственно, это и есть Dynasty Warriors, только с героями из The Legend of Zelda. Да еще **Bayonetta 2** выходит (на E3 ее усердно продвигали — и трейлер показали, и поиграть дали), а это существенный аргумент даже для тех, кто не знает, кто такой Марио. Так что на Wii U в этом году будет чем заняться.

В ходе «конференции» журналист из зала клянчил у руководства компании Star Fox, за что был сожжен лучами смерти. И все-таки в ходе выставки игру анонсировали! Выйдет в 2015 году.

А вот в следующем году на помощь консоли от Nintendo придет «второй эшелон» подкреплений. Впервые показали **Kirby and the Rainbow Curse** — типичный Nintendo-платформер, но заточенный под использование тачскрина на контроллере Wii U. Игроки смогут рисовать стилусом дорожки. Идея совсем не новая, на **Nintendo DS** уже был **Kirby: Canvas Curse** примерно с такой же механикой.

Еще один эксклюзив, который выйдет в 2015 году, — **Xenoblade Chronicles X**. К сожалению, на выставке опробо-

К сожалению, любители полигонов нынче в силе, просто так их игнорировать нельзя. Новые игры для хардкорной (относительно) аудитории, такие как The Legend of Zelda, должны придать Wii U стабильности.

Hyrule Warriors получился настоящим монстром. Требовали от The Legend of Zelda взрослости и реалистичности? Пожалуйста — Линк в окружении типичного для Dynasty Warriors геймплея в духе «одних махом всех убивахом».

Японская игровая индустрия переживает упадок, но японские игры по-прежнему востребованы во всем мире. Xenoblade Chronicles X станет отличным добавлением к ассортименту Wii U.

Star Fox станет лишь одной из трех игр Миямото, которая активно задействует экран на контроллере консоли. Остальные две — симулятор гигантского робота Project Giant Robot и аркада Project Guard. 2015 год для Wii U будет удачным!

вать его не смогли, хотя демонстрационная версия там точно была. Выглядит очень интересно и по-японски. Гигантские роботы, гигантские взрывающиеся космические корабли, гигантские монстры и аниме-девчушки с гигантскими глазами. Но главное — опять открытый мир и серьезный сеттинг. Wii U становится перспективной платформой даже для хардкорщиков!

Сами с усами!

Пообещав не анонсировать игры про Марио, японцы оказались в сложной ситуации. Это же презентация Nintendo! Как же без нашего усача! Разработчики подумали и решили: если игроки хотят новых игр про Марио... пусть делают сами! А чтобы не заставлять энтузиастов учить язык программирования, создали для них редактор уровней **Mario Maker**, с помощью которого каждый сможет доказать, что он умеет делать платформеры куда лучше, чем Сигэру Миямото.

Если помните, во время конференции Microsoft мы несколько скептически отнеслись к экшену **Sunset Overdrive**. Игра яркая, но какая-то безыдейная. Признаемся, что такое впечатление сложилось у нас не сразу, а после конференции Nintendo, где показали онлайновый экшен **Splatoon**. Это живой пример того, какими должны быть яркие и по-настоящему оригинальные игры.

Только представьте: у вас есть карта, команда из четырех человек и краскопушки. И вам за три минуты надо закрасить максимальную площадь на уровне, мешая противнику сделать то же самое. При этом каждый «боец» может превращаться... в осьминожку! В такой форме он способен быстро плавать по территории, закрашенной чернилами своего цвета, причем перемещаться можно даже по вертикальным стенам. Также «заплыв» помогает набрать хорошую скорость для прыжка. В чужих чернилах игрок в форме человека вязнет и еле ходит, а плавать осьминогом не может вообще.

Концепция получилась гениальная. Простор для тактики открывается совершенно невероятный! Из нее бы сделать серьезную кибердисциплину, но вместо этого мы получаем совершенно безумное, динамичное и яркое аркадное рубилово. Команды расстреливают друг друга из краскопушек, игроки на ходу превращаются в осьминогов и ныряют с головой в слой краски толщиной в сантиметр, чистое и аккуратное окружение в течение секунд превращается в абстрактное полотно самого ядовитого цвета. Именно таких оригинальных идей и ждут игроки!

✣ ✣ ✣

Конференция Nintendo подошла к концу, а мы все еще под впечатлением от увиденного. Мероприятие получилось просто уникальным. Такого от Nintendo не ожидали. Пока Sony и Microsoft соревновались друг с другом, Nintendo провела презентацию, состоящую из эксклюзивов от начала и до конца. Также как и EA, Nintendo показала «дневники разработчиков», только у нее они получились куда содержательнее. А еще стало заметно, что компания, всегда существовавшая в параллельной вселенной, начинает более внимательно присматриваться к работе конкурентов (существование которых руководство компании до сих пор не признает). Фигурки от Activision, «шерстяной» дизайн от LBP, а идею использовать аватары игроков в Super Smash Bros., похоже, позаимствовали у Microsoft. Если так, то держитесь, конкуренты! «Большая N» выходит на тропу войны! ✣

Splatoon! Вот это именно то, что можно назвать яркой игрой с оригинальным геймплеем. Такое бы на PC!

Здание выставочного центра встречало посетителей танком и рекламой Call of Duty. На этом фото от танка видна только башня.

Панорама E3

Стенды, новости, итоги — вся выставка одним взглядом

Конференции закончились, анонсы быстро разлетелись по новостным заметкам, но сама выставка только начиналась. Организаторы в очередной раз грозятся уехать из Лос-Анджелеса в поисках места «мирового класса», но никто в это всерьез не верит — наверняка просто набивают себе цену, потому что в следующем году истекает срок договора с местным выставочным центром. Интерес к играм растет год от года, выставка дает городу неплохой доход и рекламу, будет повод поторговаться. Ну а пока нас снова встречает знакомая парковка, знакомые зеркальные блики стекол главного здания Convention Center, только реклама на нем каждый раз новая, и на этот раз мы увидели сурового солдата из **Call of Duty: Advanced Warfare**.

А вот танк во всей красе — монументальная экспозиция «Вторжение в Лос-Анджелес» в исполнении Wargaming.

К стенду Nintendo не зарастала народная тропа. Публике показывали игры, которые выйдут в этом году. А особо приближенных допускали пощупать ранние версии игр 2015 года — Star Fox, Giant Robot и др.

Внутри палаток можно было поиграть в Project CARS в крайне высоком разрешении. Такая вот реклама линейки GTX, вершина которой, TITAN Z, стоит свыше 100 тысяч рублей.

Американцы уже привыкли к тому, что белорусы приезжают к ним в гости на танках. На этот раз посетителей встречал знакомый «Шерман», не поделивший парковку с такси. Танк стал первым, но далеко не последним дежавю. Некоторые грустно шутили, что E3 2014 было бы правильнее назвать E3 2013 2.0 — те же игры, тот же реквизит... Вот знакомый хелгаст из **Killzone** (что он тут забыл?), вот гигантские наушники от Turtle Beach. Стенды **Sony** и **Microsoft** снова оказались рядом, образуя традиционный сине-зеленый проход: одна стена с логотипом Xbox, вторая с логотипом PlayStation. Даже громадный экзоскелет из **Titanfall**, объехавший полмира, привезли обратно. На этот раз беднягу внутрь не пустили, выставив прямо на мороз, охранять от вторжения палаточный лагерь NVIDIA. Стоп, хватит высматривать призраки прошлого, мы приехали сюда за свежими впечатлениями! А значит — вперед!

Nintendo

Только мы собирались пройти мимо стенда **Nintendo** (ну что там смотреть?), как вдруг выяснилось, что демо у компании подобраны идеально. На прошлой E3 у Nintendo не было достаточно козырей, чтобы завлечь к себе серьезную публику (а другой тут не бывает). Тогда в качестве компенсации японцы решили давить на ностальгию и соорудили шикарный стенд с Донки-Конгом в полный рост.

В этом году стенд организовали по-спартански, зато очереди к нему были чуть ли не самые длинные на всей выставке. Все рвались попробовать новый **Super Smash Bros.** Не обходили вниманием и новую версию **Bayonetta 2**, хотя возможность пощупать ее была и раньше. Суровые хардкорщики морщились при виде **Captain Toad: Treasure Tracker** и брали на пару секунд в руки геймпад, чтобы понять, чем же все-таки Nintendo настолько привлекает аудиторию. После того как игроков за

На охране палаточного городка NVIDIA стоит титан. При свете дня, без лазеров и прожекторов, он выглядит старым и потрепанным. Что только добавляет ему реалистичности!

Кроме игр, на стенде Nintendo смотреть было особо нечего, разве что на коллекцию Amiibo и большого Марио. Хотя кому нужен пластиковый Марио, если рядом ходят настоящие? Ну, почти.

Неизвестно, кому продали душу создатели Destiny, чтобы Sony сделала им бандл с белой PS4, но они точно не прогадали. А еще есть белый геймпад и даже бело-синяя гарнитура!

За стендом Sony присматривал рыцарь ордена.

уши оттаскивали от приставки, они алчно рыскали по всему стенду и в поисках новых ощущений накидывались на все подряд, узнавая новые для себя имена: **Yoshi's Wooly World**, **Kirby and the Rainbow Curse** и другие.

Посетители отходили от стенда Nintendo с предвкушением: Wii U постепенно начинает походить на настоящую платформу от «Большой N». Жаль только, **The Legend of Zelda** и **Xenoblade Chronicles X** выйдут еще нескоро, однако коллекция эксклюзивов уже заставляет задуматься о том, чтобы отложить в кошельке необходимую сумму. Вроде бы Wii U такая непопулярная, считается самым грандиозным провалом Nintendo, игр на ней кот наплакал, издатели от нее бегут... А как глянешь на линейку эксклюзивов, так сразу появляются интересные мысли: ну зачем мне **Uncharted** и **Halo**, чего я там не видел?

Wii U нужно всего лишь нарастить базу игроков для создания «критической массы», которая привлечет на платформу разработчиков. У Nintendo нет высоких технологий, пятичасовых кат-сцен и **Battlefield**. Зато их игры приносят радость, а механики за последние тридцать лет ничуть не устарели, а стали только лучше.

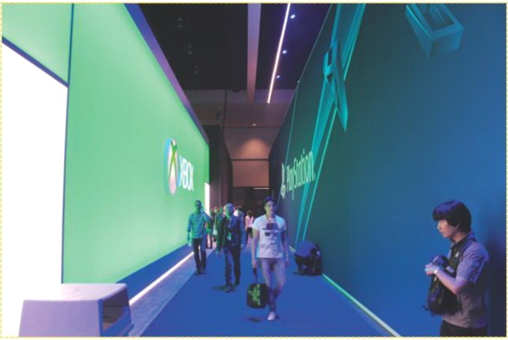
Sony и Microsoft

На стенде Sony тоже было людно. Для желающих окунуться в виртуальную реальность организовали отдельное пространство. Игроки с «кирпичами» на глазах осторожно размахивали руками и рассматривали нечто, видимое только им. Вот человек с поднятым в руке геймпадом смотрит на потолок — что он делает? Смотрим на экран рядом — оказывается, сидит в клетке под водой и отбивается от акулы. Другой решительно рубит воздух контроллерами PS Move. Наверняка это уже знакомая нам демка с рыцарями.

К сожалению, надежды на триумф VR-технологий со стороны Sony не оправдались. Рынка как такового пока нет. Еще долго прототипы и мини-игры будут оставаться основным контентом для виртуальной реальности, а вот массовые проекты, на которых получится заработать хорошие деньги, появятся еще нескоро.

Большинство неадаптированных игр плохо подходят для виртуальности. Они заточены под совсем другое восприятие и темп. Поэтому придется адаптировать привычные механики заново. Не говоря уже о том, что в виртуальности не получится исповедовать подход нынешних консольных разработчиков «30 кадров в секунду хватит для всех». Основатель Oculus VR Лаки Палмер считает, что 60 кадров в секунду — это необходимый минимум, но итоговой целью должна стать скорость в диапазоне между 90 и 120 кадрами в секунду, с соответствующей частотой экрана.

Поэтому пока **Project Morpheus** для Sony скорее имиджевый проект, подтверждение статуса технологического лидера, а также долгосрочные инвестиции в многообещающее направление. Когда-то Sony уже пыталась бежать впереди рынка, силком продвигая идею 3D. Усилия оказались тщетны. Игровая индустрия не приняла новинку:



Тропа выбора. Налево пойдешь — Xbox найдешь, направо пойдешь — к PlayStation попадешь. Прямо пойдешь, лоб разобьешь, потому что там стенка. Мы пока свернем направо...

Стенд с Bloodborne привлекал массу внимания, но поиграть удалось далеко не всем. Что можем сказать? Ждем шедевр. Миядзаки вернулся и снова направил студию в верном направлении!

Стенд Microsoft тоже не пустует. На осень у них планируется отличная линейка эксклюзивов, да и для мультиплатформы ряд интересных бонусов припасли.

нужны были дорогие и неудобные очки, специальные мониторы и телевизоры, а качество оказывалось посредственным, из-за чего ощущение новизны быстро проходило. На этот раз Sony предпочитает идти в ногу со всеми и не тратить лишних денег.

Стенд почти был копией Nintendo: все свободное место заняли игры. Десятки и десятки игр. Кстати, это стало характерной чертой для всей выставки. Танки, роботы, гигантские гориллы, гордые римляне с мечами и прочие экспонаты, которые так обожают щелкать фотографы, на Е3 2014 просто не поместились. Игры на стендах смогут оценить тысячи, пусть десятки тысяч, но для десятков миллионов игроков по всему миру Е3 придет в виде фотографий и роликов, а значит, забывать об эстетической стороне дела не следует.

Так что стенд Sony получился насыщенный, но глазу зацепиться было особо не за что. Кроме отдельного пространства с Project Morpheus, мы заметили только одинокую фигуру главного героя **The Order: 1886**, а также оценили возможность опробовать **DriveClub** — с рулем в руках, сидя в водительском кресле. Впрочем, у Microsoft все было скромнее. И новинок интересных меньше, и оформление столь же неказистое.

Разве что снова порадовали любителей автосимуляторов — фанаты **Forza** могли протестировать игру на серьезной станции с креслом, рулем и тройным экраном. Ну, относительно серьезной. В палаточном городке NVIDIA для **Project CARS** было оборудовано лучшее место — там виртуальный водитель сидел перед тремя огромными мониторами, каждый с разрешением 4k. Итоговое разрешение картинки составило 11520 x 2160 пикселей. А рекламировали там вовсе не игру, а несокрушимую мощь новых видеокарт NVIDIA GTX. Зато Microsoft приволокла на стенд желтую Lamborghini.

Лучший кадр

Трое гигантов игровой индустрии — Sony, Microsoft и Nintendo — будто сговорились и решили разочаровать всех фотографов. Снимать на стендах было решительно нечего. Хорошо, нашлись добрые издатели, которые напомнили присутствующим, какой должна быть настоящая Е3. Electronic Arts, например, затащила на стенд броневик Lenco BearCat, рекламировавший новый Battlefield.

Так себе броневик, конечно. Американцы всерьез хвалятся, что его нельзя пробить из АК-74. Надо же. Рядом стоял пыльный и грязный фургончик грабителей. Может быть, эту грязь наводил какой-нибудь видный дизайнер или мастер по спецэффектам, но особой атмосферы этот фургончик не создавал. Вместо этого казалось, что его тут забыли строители, и так и хотелось позвать организаторов и попросить откатить в сторону эту нелепость.

Warner Bros. для рекламы **Batman: Arkham Knight** построили настоящий бэтмобиль. Выглядит авто отлично, хотя промышленный дизайн, который придумали под влиянием трилогии Кристофера Нолана, немного не вписывается в мир игры. Arkham Knight больше тяготеет к классической интерпретации вселенной.

Большая и влиятельная **Activision** традиционно предпочла вложить побольше средств в рекламные щиты. Из экспонатов же соорудили небольшой скутер из **Destiny**, а также симпатичный закуток с героями **Skylanders**. Но самый внушительный стенд внезапно оказался у 2K. Они разместили гигантскую фигуру чудовища из **Evolve**, да еще пригласили Красавчика Джека из **Borderlands**.

Но всего этого не хватило для того, чтобы назвать Е3 2014 настоящим шоу, как в прошлом году, — это была именно выставка. Компании приехали сюда, чтобы показать, какие игры нам стоит ждать в ближайший год-два. А потому об успехах или неудачах мы сможем судить только по проектам. Итак, кто же выиграл Е3? Чья пресс-конференция стала самой удачной, чей стенд привлек больше всего людей, благодаря кому игроки и журналисты увезли с выставки больше всего впечатлений? Начинаем подводить итоги!

Для тех, кто хотел не только посмотреть, но и поездить, приготовили виртуальный кокпит и запустили новую Forza. Кстати, ничего сверхъестественного, фанаты симуляторов дома и не такое могут отгрохать.

Полицейский броневик Lenco BearCat рекламировал Battlefield: Hardline. Не знаем, каков он в деле, но вид у него весьма серьезный, везде амбразуры, настоящий дот на колесах.

На улице был припаркован разноцветный автобус, рекламирующий Sunset Overdrive, а в его капот намертво впечаталась жертва какого-то чудовищного ДТП. На YouTube, кстати, можно найти ролик с процессом создания этого автобуса.

Битва века

Главным событием E3 уже традиционно стал очередной раунд смертельной битвы между Sony и Microsoft. На этот раз японцы защищали чемпионский титул, а американцы пытались если и не выиграть, то хотя бы сократить отставание по очкам. Причем на E3 битва шла довольно специфическая: компании сражались не за внимание аудитории в целом, а только за наиболее хардкорную ее часть. За тех игроков, которые читают и смотрят репортажи с E3. Ну и за журналистов, которые эти репортажи делают.

Тут у Microsoft случился первый прокол. Как мы уже отметили, американский гигант слишком распылил силы, желая угодить всем сразу. Казалось бы, на конференции Microsoft пыталась сделать реверанс в сторону серьезных игроков. Никакого ТВ, никакого стриминга и социальных функций, даже Kinect обошли стороной. Как и обещала, Microsoft посвятила всю пресс-конференцию одним лишь играм.

Но вот конференция закончилась, и что мы видим? А точнее, что увидят игроки в ближайший год? Эксклюзивные **Fable Legends**, **Sunset Overdrive**, **Forza: Horizon 2**, **Project Spark**, **Ori and the Blind Forest**. Солидный список, но лишь новая Forza сделана в серьезном сеттинге. Все остальные выглядят несерьезно, слишком яркие и явно нацелены на массового игрока. У Sony ситуация прямо противоположная — The Order: 1886, **Bloodborne**, DriveClub, **Everybody's Gone to the Rapture**, — и в качестве светлого пятна **LittleBigPlanet 3**.

Мы не имеем ничего против ярких, простых, веселых и массовых игр, вот только за последние годы все новые перспективные рынки были нишевыми — сетевые шутеры, **Dota**-клоны, **DayZ**-клоны, клоны **Minecraft**, бум космических симуляторов... На казуальном же направлении стоит отметить разве что Skylanders, создатели которого придумали продавать в нагрузку к играм реальные игрушечные фигурки.

Для России эта тема еще более актуальна, так как казуальное направление востребовано у нас гораздо меньше. Здесь не работает большая часть сервисов, поэтому приставку покупают исключительно для игр, и даже не просто для игр, а для консольных эксклюзивов. Да и стоимость консолей слишком высока, поэтому в качестве казуального медийно-игрового устройства используются планшеты. Все это ограничивает спрос на яркие веселые игрушки.

Тут надо пояснить, что в данном случае под хардкорщиками и казуалами мы имеем в виду не гиков или домохозяек, играющих в **Angry Birds**, а разные степени хардкорности так называемых мидкорщиков (midcore gamers, или core gamers). У нас этот английский термин пока не прижился, а на русском языке он означает нечто вроде «обычного игрока». При таком раскладе в разряд хардкорщиков записывают всех серьезно увлеченных играми товарищей, а в разряд казуалов — подростков, женщин, отцов семейств. То есть явно не тех людей, которые готовы тратить на видеоигры тридцать часов в неделю.

Так в чем же дело? Зачем Microsoft упорно ломится на казуальный рынок, который в последнее время не раз подводил разработчиков? Причин для такой стратегии ровно две. Во-первых, на массовом рынке водятся солидные деньги. Во-вторых, компания обоснованно считает, что хардкорные игры сделают сторонние издатели, а потому для эксклюзивной линейки стоит подобрать нечто принципиально иное, светлое и пушистое.

При этом Microsoft явно испытывает границы мидкорной аудитории на прочность, пытаясь расширить ее в сторону настоящего казуального рынка, — взять хотя бы Fable: The Journey, где от мидкора одно название, а все остальное чистой воды казуальщина. Так что же, получается, Microsoft — молодец, а неосмотрительна как раз Sony, которая ставит на хардкорных мидкорщиков?

И опять мимо. У Sony есть своя стратегия. Как мы не раз уже писали, мнение о платформе формируют именно хардкорные игроки, а также журналисты, для которых эти самые хардкорщики являются целевой аудиторией. Казуальные же игроки охотно прислушиваются к общественному мнению. Каждый из вас может почувствовать себя казуалом, как только начнет выбирать какую-нибудь незнакомую сложную технику.

Реклама Destiny выглядела как кусочек чужой планеты с летающим скутером и пришельцем. Летать на скутере было нельзя, зато можно было посидеть!

Ужас, летящий на крыльях ночи, наконец-то получил водительские права!

Приз за самый крутой стенд получает Take-Two, вернее, издательство 2K.

Вместо того чтобы изучать нюансы, мы просто полагаемся на мнение большинства, советы экспертов или продавцов.

Пока Microsoft делает игры «и нашим, и вашим», Sony вкладывала все силы в хардкорщиков. И на E3 продолжила следовать этой нехитрой стратегии. Стоит ли удивляться, что отзывы о конференции и стенде Sony были положительными? Если взять и посчитать, то на деле никакого преимущества нет — у Microsoft все отлично и с эксклюзивами, и с мультиплатформой, — но вместо этого мы слышим, что у Sony больше интересных игр, больше сюрпризов и «вау-моментов», новое железо, новый сервис.

Согласитесь, рядовому игроку все эти нюансы не слишком интересны, а большая часть восторгов в медиаполе — чистой воды вкусовщина, но эти мнения транслируются по самым авторитетным каналам СМИ, создавая для PS4 благоприятную репутацию. Сначала в узких кругах журналистов и хардкорных игроков, затем среди обычных игроков, а затем сарафанное радио и до казуалов донесет тот факт, что PS4, оказывается, о-го-го, а Xbox One не очень.

При этом Sony не забывает о казуалах. В представлении Sony это скорее уставший после работы игрок, которому просто лень разбираться в хитросплетениях игровой механики. Для таких Sony держит в запасе проекты в духе The Order: 1886. С одной стороны, это зрелищная игра для тех, кому слишком сложно осваивать традиционные шутеры, с другой — серьезный сеттинг и сюжет делают проект привлекательным и для хардкорщиков.

Сейчас стратегия Microsoft продолжает работать против нее. Xbox One достойно отыграл раунд и не лег в нокаут, но по очкам все-таки проиграл главную пиар-битву этого года. Согласно исследованию ICO Partners, в ходе выставки СМИ опубликовали про PS4 в полтора раза больше заметок, чем про Xbox One. Есть еще шансы отыграться осенью, когда Sony сбавит темп. The Order: 1886 отложили на зиму, Bloodborne выходит только весной, а у Microsoft отличная линейка эксклюзивов. Как раз к международному релизу приставки.

Главный приз

Итак, вручаем главный приз E3 2014: в сражении Sony и Microsoft чистую и безоговорочную победу одержала... Nintendo! Погодите-ка. Что? Как Nintendo? Она же вообще не участвовала! Все верно, такой вот парадокс. Победила именно потому, что не участвовала. На прошлой выставке Nintendo не пнул разве что ленивый — мол, испугались, не стали устраивать пресс-конференцию, пожалели денег, игр мало, да и вообще Nintendo уже не та, что прежде. В чем-то обвинения были справедливы. Зато Nintendo не стала ни с кем соревноваться и показывать CG-ролики игр, которые выйдут лет через пять.

Теперь она может праздновать маленький триумф. Пока Sony и Microsoft по второму разу показывали все то, что мы уже видели на E3 2013, Nintendo привезла массу новинок и поразила всех рассказом о новой «Зельде». В России влияние Nintendo совсем небольшое, целевая аудитория почти отсутствует, поэтому мало кто может оценить, насколько сильно подняла нынешняя E3 репутацию компании.

Да, это не избавило ее от актуальных проблем, но сегодня мы не пытаемся присудить титул абсолютного чемпиона. Нас интересует, насколько хорошо компании отыграли в рамках E3, и тут Nintendo уверенно занимает первое место. На втором месте — Sony, сумевшая сохранить позиции лидера, и на последнем месте — Microsoft, которая не выполнила главной стратегической задачи, сократить отставание от конкурента.

Если же оценить ситуацию в целом, то большое количество новинок и эксклюзивов от Nintendo — это скорее признак не силы, а слабости. Ей просто нечем больше заманивать покупателей. Sony и Microsoft пока не слишком напрягаются. Эта осень пройдет под знаком Xbox 360 и PS3, именно там будут собирать основные продажи мультиплатформенные хиты и наиболее интересные эксклюзивы, такие как Forza Horizon 2 и LittleBigPlanet 3.

Продажи новых консолей идут отлично, но все-таки за год набрать серьезную аудиторию просто невозможно. Вот на второй год они как следует соберутся и блокбастеры начнут приносить серьезную прибыль. Тогда и настанет время и Halo, и Uncharted, и прочих козырей, которые до сих пор лежат в рукавах издателей. EA об этом заявила прямым текстом — вы помните слова Патрика Содерлунда о том, что они легко могли наделать кучу ранних анонсов с CG-роликами.

На этом наше путешествие по выставке E3 2014 подходит к концу. Пусть во многом она не оправдала наших ожиданий по части анонсов, однако на недостаток новых игр и новых впечатлений жаловаться не приходится. Кризис индустрии преодолен, трудности смены поколений благодаря PC-архитектуре новых приставок оказались минимальными. PS4 и Xbox One осваивают рынок с опережением графика, Nintendo постепенно выводит Wii U в люди, а PC пользуется большим вниманием консольных разработчиков, которые раньше его и знать не хотели. Единственное, чего не хватает, — так это свежих эмоций. Игроки ждут, что индустрия начнет их удивлять! И судя по новым играм — **MGS 5**, Arkham Knight, **The Witcher 3: Wild Hunt**, Far Cry 4 и даже Call of Duty, — мы понимаем, что скучать с такой игровой индустрией не придется.

2K привезла на E3 статую Красавчика Джека, хотя в целом Borderlands: The Pre-Sequel продвигают как-то не очень активно.

Жанр
Футбольный симулятор
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Sports
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4
Дата выхода
23 сентября 2014 года
Сайт игры
easports.com/fifa

EA SPORTS FIFA 15 — FIFA Official Licensed Product

Футбол по-новому

Человеку, не отличающемуся любовью к футболу, довольно сложно объяснить, почему поклонники FIFA покупают каждый выпуск сериала сразу после релиза и проводят за ним год жизни, иногда отвлекаясь на мелочи вроде работы и семьи. Ну какие там отличия? Футбол, он и есть футбол: бегают мужики, пинают мячик — только составы команд меняются. На самом же деле разные части FIFA похожи друг на друга лишь номинально. Новичок в мире игр, например, тоже не поймет, почему **Call of Duty: Black Ops** на порядок лучше **Ghosts** — и там, и там ведь голливудские взрывы и бесконечная стрельба! Разница будет заметна лишь тем, кто играл в предыдущие. Так и с FIFA.

О самом главном — изменениях в невероятно популярном режиме Ultimate Team (который уже сейчас приносит больше денег, чем идет от продаж) и об онлайновых турнирах — продюсер Ник Ченнон говорить вежливо отказался, пообещав выдать подробности ближе к осени, но зато охотно комментировал нашу игру с американским журналистом (позорно продули 0:2) и рассказал о нововведениях.

Самое очевидное из них — похорошевшая картинка. Владельцам PS4 и Xbox One грех жаловаться на графику в **FIFA 14**, но при всех своих достоинствах игра выглядит слишком стерильно. А вот свежая FIFA почти не отличается от телетрансляции благодаря новому освещению, грязи, налипающей на бутсы и форму футболистов, и газону, который теперь меняется на протяжении всего матча. В зависимости от того, в каких зонах игроки проводят больше всего времени, от подкатов и падений трава сминается, где-то образуются «островки» из почвы, и так далее.

Живости происходящему добавляет новая система emotional intelligence, подразумевающая, что теперь футболисты будут правдоподобнее реагировать на разные события и менять отношение друг к другу во время игры. Скажем, после гола, забитого из офсайда, спортсмен может победно вскинуть кулак и начать торжественную пробежку в сторону камер, а потом скорчить гримасу досады, увидев поднятый флажок бокового арбитра. Если вратарь пропустит идиотский мяч, товарищи по команде могут на него обозлиться, что не только выразится внешне (кто-то закрывает лицо руками, кто-то в отчаянии топает ногой, кто-то громко ругается), но и отразится на их игре. В решающий момент не забили из стопроцентно голевой атаки? Боевой дух сразу же улетучится. И так далее, и тому подобное: желтые карточки, травмы, активность болельщиков — по словам **EA Sports**, все это будет влиять на эффективность работы спортсменов.

Признаемся, во время часовой сессии мы особой разницы в поведении футболистов не заметили, но предполагаем, что для этого надо провести за игрой больше часа или опробовать режимы вроде «Карьеры» или UT. Но с визуальной точки зрения новые сценки празднования голов и расширенный спектр эмоций добавили FIFA реалистичности.

Улучшения физической модели уже не столь очевидны, но по сравнению с прошлогодней версией прогресс есть. Так, теперь движение снаряда по полю обусловлено точкой приложения ноги: если максимально опустить камеру, можно увидеть, что это не заранее заготовленная анимация, траектория мяча рассчитывается в реальном времени. Благодаря этому преобразилась и обработка передач: раньше после паса мяч терял инерцию, хоть и незаметно, но «притягивался» к принимающему игроку, а сейчас может запросто отскочить от колена в неожиданном направлении.

Наконец, последнее нововведение, которое мы выделим, — отныне подачу угловых можно доверить компьютеру. Те, кто так и не овладел этим сложным искусством, будут счастливы. Может быть.

FIFA 15 предстала перед нами ровно такой, как мы ожидали: все та же замечательная игра, любимая миллионами людей, которая стала чуточку лучше. Перечисленные выше изменения вроде бы ни на что коренным образом не влияют, но неведомым образом меняют ощущения от игрового процесса. ●

В FIFA традиционно все в порядке с лицензированными бутсами и мячами.

Обратите внимание на освещение и позы игроков. Футболисты команды, пропустившей мяч, явно расстроены, но не сердятся на вратаря, поскольку сами напортачили.

Форма игроков теперь пачкается после падений, но особенно плохо приходится во время дождя: форма намокает, бутсы и гетры покрываются грязью.

Жанр
Хоккейный симулятор
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Sports
Платформа
Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Дата выхода
9 сентября 2014 года
Сайт игры
easports.com/nhl

NHL 15

Хоккей в ТВ-стиле

Представляя миру Xbox One на E3 2013, топ-менеджеры **Microsoft** произнесли слово «телевидение» какое-то неприличное количество раз. Это не только породило новый мем, но и вызвало среди игроков множество споров о будущем игр и консолей. В итоге всех перебранок Microsoft, прислушавшись к мнению недовольного сообщества, изменила свою политику, отказалась от некоторых решений, а о взаимодействии ТВ и игровых приставок говорить перестала вовсе — взять хотя бы последнюю E3, где MS, по сути, не представила ничего, кроме игр.

EA приобрели еще парочку лицензий производителей хоккейной экипировки.

К визуальным улучшениям можно также отнести более детальные арены со сложным освещением и полностью трехмерными зрителями на трибунах, которые теперь чуть больше напоминают живых людей — так, после ярких голов некоторые снимают селфи!

Празднование забитых шайб тоже получит обновление. По словам EA, они привлекли к созданию сценок опытных телевизионщиков.

И все же в том или ином виде ТВ давно проникло в игровую индустрию. Речь, конечно, не об играх по мотивам сериалов и передач (их довольно много, и почти все слабые: **American Chopper**, **«Доктор Кто»**, **«Остаться в живых»** и др.), а об идеях. Хорошим примером может послужить творчество студии **Telltale Games**, которая единолично тянет вперед эпизодический формат (**The Walking Dead**, **The Wolf Among Us**). Когда-то отличилась **Remedy** с **Alan Wake**, где тоже была четкая телевизионная структура: у каждой главы имелась своя мини-тема с экспозицией, конфликтом, финальным развитием и зверски интригующей концовкой, а следующая серия начиналась с ретроспекции «Ранее в Alan Wake...». Теперь к списку «телевизионных игр» неожиданно добавилась и **NHL**.

EA Sports заключили с **NBC** и **TSN** контракты, позволяющие им использовать материалы различных спортивных шоу и трансляций в игре, а также пригласили Майка Эмрика и Эда Ольжика на должности комментаторов. Речь не только об их голосах, ветераны индустрии лично присутствуют в кадре до начала матча, в перерыве и по его завершении. Каждую игру предваряет красивая ТВ-панорама города (ночной Лос-Анджелес, где располагается одна из лучших команд НХЛ — LA Kings, выглядит потрясающе), аналитик **The Sports Network** Рэй Ферраро делится статистикой и интересными деталями матча, камера не стесняется брать лица спортсменов крупным планом.

Наконец-то показывать игроков стало не стыдно: технология, позаимствованная у новой **UFC**, позволила реализовать достойную лицевую анимацию. Нужна она не только для улыбок — драки на льду никто не отменял. После особо жесткого фола «подбитый» игрок может запросто вскочить, сбросить перчатки и начистить рожу обидчику (ну, или ему начистят, тут уж кто окажется проворнее!). От ударов с «бойцов» брызжет пот, у них появляются кровоподтеки и синяки.

Во время поединка нельзя перемещаться (оба участника схватки крепко держат друг друга за форму), но вам доступны некоторые действия: хук слева, хук справа и уклонение. Не файтинг, конечно, но победить, просто нажимая на одну кнопку, не выйдет (мы проверили «тактику» на защитнике Алеке Мартинесе, на бедняге живого места не осталось).

Наконец, в NHL 15 дебютирует усовершенствованная физика. Если более реалистичного поведения шайбы следовало ожидать, то система 12 Player NHL Collision Physics приятно удивила. Благодаря возможностям новых консолей у разработчиков больше нет ограничений на число игроков, взаимодействие которых с другими объектами рассчитывается в реальном времени. Иными словами, поведение всех двенадцати человек на льду теперь предельно правдоподобно и взаимозависимо, что может привести к массовым свалкам: сминается форма, сваливаются шлемы, появляются ссадины. На геймплей это особо не влияет, но наблюдение за происходящим радует так, что словами не описать. В игре наконец-то появилось главное — атмосфера настоящего большого хоккея. Да и в целом NHL 15 выглядит как не просто слегка улучшенная версия предыдущей части, а действительно новый этап в развитии сериала. ●

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4
Дата выхода
9 октября 2014 года
Сайт игры
dragonage.com

Dragon Age Inquisition

Драконьи бега

Выйдя из тесной комнатки, в которой показывали почти часовую демку **Inquisition**, мы долго не могли составить внятное мнение. Если, посмотрев геймплей «**Дикой охоты**», сразу же приходишь в восторг, то с новым выпуском Dragon Age все не так однозначно: игра одновременно воодушевляет и настораживает.

Первым делом в **BioWare** решили прекратить издевательство над боевой системой. Первая Dragon Age делала упор на вдумчивое планирование в режиме тактической паузы, вторая попыталась придвинуться поближе к слэшерам и поставила на реакцию и сочетание атак. Понятно, что многих любителей первой части подход продолжения несколько обидел.

Inquisition пытается понравиться поклонникам обеих игр. Здесь удобно и весело устраивать месиво в духе **Dragon Age 2**, но активная пауза теперь позволяет осмотреть окружение свысока, спланировать ход боя и раздать напарникам детальные приказы, как в первой части. Остались и «тактики», позволяющие автоматизировать действия напарников скриптами вроде «подлечи вот этого союзника, когда уровень его здоровья упадет до 20%» или «контратакуй заклинанием, если в тебя стреляют из лука». На низких уровнях сложности на это можно плюнуть и играть в Inquisition как в простенький слэшер, но чем выше сложность, тем актуальнее тактическое планирование.

Добавляет игре глубины и та самая концепция инквизиции, вынесенная в название. Вы не только набираете добровольцев в свой карательный отряд, но и с их помощью захватываете территории. По сюжету в вымышленном мире образовалась пространственно-временная дыра, через которую в мир Dragon Age хлынула враждебная гадость. Главный герой, мистическим образом выживший в некоем катаклизме (полагаем, связанном с образованием той самой дыры), пытается примерить на себя статус избранного и вместе с союзниками отбивает родные земли.

Локации захватываются по-разному. На одних достаточно выполнить особо заковыристый квест, на других — избавиться от босса (например, огнедышащего дракона, которых здесь около дюжины), но в большинстве случаев вам придется завоевать крепость. Нужно это для того, чтобы развивать партию: строя различные сооружения, вы получаете доступ к новым перкам и вооружению. Выглядит развитие примерно как управление городом в пятых «**Героях**» (или в **Assassin's Creed 2**, если угодно).

После очаровательных скриншотов и обещаний разработчиков, что один уровень в Inquisition сопоставим по размеру со всеми уровнями в Dragon Age 2, могло сложиться впечатление, что нас, наконец, ждет полностью открытый мир, как в серии **The Elder Scrolls**. На деле устройство DA не поменяется: локации и правда на порядок больше, но это по-прежнему отдельные территории со своими NPC, боссами и экосистемой.

Слово «экосистема» мы употребили не случайно. Теперь, шастая по лесам и полям, можно будет встретить самую разную живность, от зайцев до лисиц. И, по словам одного из продюсеров, популяция и поведение животных будут меняться в зависимости от ваших действий: убили медведя — у водопоя начали появляться олени; распугали зайцев — волкам и лисам стало нечего есть и они перебрались на другую территорию. Примерно то же самое нам когда-то обещали разработчики **S.T.A.L.K.E.R.**, но в итоге от идеи отказались. Посмотрим, удастся ли BioWare воплотить задуманное.

Пока Inquisition оставляет двойственные впечатления. С одной стороны, она действительно здорово выглядит (хотя с адаптацией движка **Frostbite 3**, заточенного под шутеры, пришлось повозиться), сюжет, несмотря на все клише, обещает быть эпическим и нелинейным, а битвы с драконами просто потрясающие — динамичные, сложные, требуют включать голову и постоянно прибегать к тактической базе.

С другой — ощущения, что Inquisition значительно повлияет на облик современных ролевок, все же не возникает. Третья Dragon Age больше, лучше и красивее предыдущих частей, но идеологически она изменилась мало. †

Передвигаться по масштабному миру Inquisition куда приятнее на лошади.

На некоторых локациях вам будет сразу известно о присутствии дракона: либо со слов жителей, либо вы сами заметите, как он кружит где-то вдалеке. Но несколько раз за игру на свирепое чудище можно будет нарваться случайно. В такие моменты очень желательно, чтобы партия была сильной.

Могучая спина кунари по прозвищу Стальной Бык. Персонажа озвучил актер Фредди Принц-младший, до этого подаривший голос лейтенанту Джеймсу Вега из Mass Effect 3.

Жанр
Симулятор жизни
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Maxis
Платформа
PC
Дата выхода
2 сентября 2014 года
Сайт игры
thesims.com

The Sims 4

Строптивый сим

Шумная вечеринка. Ее организатор Джефф старается всем угодить: наливает девушкам пунш, обсуждает с мужиками футбольные новости и следит за тем, чтобы на столе не кончалась еда. Всю эту тусовку Джефф затеял, чтобы показать бывшей однокласснице Саре, в которую он тайно влюблен, что он душа любой компании и очень гостеприимный хозяин. Все идет к тому, что ребята вот-вот уединятся в романтичной обстановке, но тут кто-то отпускает удачную шутку, и Джефф умирает от смеха. Буквально: появляется смерть в черной мантии, достает планшет, что-то там помечает и утаскивает сопротивляющегося бедолагу в лучший мир.

Что это было? Где красивый лиричный сюжет, по которому Сара все-таки догадывается о чувствах Джеффа, у них завязывается роман, они женятся и живут долго и счастливо? А нет его. Хотя все могло закончиться именно так. А могло и не закончиться.

Наконец-то мы видим людей разных национальностей, а не просто модели представителей европеоидной расы, только с другим цветом кожи.

С новым выпуском The Sims становится еще более безумной и непредсказуемой игрой, где любая мелочь может направить историю жизни ваших симов в совсем иное русло. Если раньше вы могли лишь задать жизненные цели виртуальных людей (стать самым умным, богатым или знаменитым, завести крепкую семью и т.д.) и развить им определенные навыки, то сейчас необходимо определить и характер сима.

Для этого мы указываем так называемые особенности, разбитые на четыре категории: «социальные» (общительный, злой, одиночка, ненавидит детей), «хобби» (гурман, ценитель искусства, литературовед, фанат), «стиль жизни» (чистюля, лентяй, сноб, псих) и «эмоциональные» (романтик, самоуверенный, угрюмый).

Конечно, если вы сделаете своего сима упертым фанатичным интровертом, а потом отправите на чей-нибудь гламурный день рождения, он не сможет воспротивиться — за ниточки все еще дергает игрок. Но что персонаж выкинет на вечеринке, предугадать нельзя — на его поведение теперь влияют и внутренние факторы. Вполне возможно, что, почувствовав острый дискомфорт, сим выйдет из себя и набросится с кулаками на бабушку именинника. Или просто незаметно уйдет домой пораньше. Душа сима — потемки.

Главная новинка The Sims 4 — конечно, усовершенствованные редакторы. Не секрет, что каждый поклонник «Симс» половину игрового времени проводит, обставляя дома и выбирая подопечному цвет ногтей. Следить за тем, вовремя ли сим сходил в туалет, интересно не всегда, а вот сделать ему нос как у Эдриана Броуди и идиотскую прическу — развлечение на века.

В новом выпуске серии возможностей для экспериментов еще больше, а главное — редактор персонажей теперь на порядок удобнее. Куча отдельных окошек и миллиард ползунков ушли в прошлое — просто наводите курсор мыши на интересующую вас часть тела или лица персонажа, зажимаете левую кнопку и настраиваете как душе угодно. Старое доброе развлечение «создай своих друзей, посели всех в один дом и посмотри, что будет» станет еще интереснее!

То же относится к строительству домов — теперь все намного быстрее. Можно наставить кучу комнат-заготовок с заранее выбранным дизайном, а потом просто настроить их размер. При этом мебель и декор автоматически поменяют расположение в зависимости от планировки. Больше не нужно выбирать форму крыши из длинного списка: зажал кнопку мыши, повертел в разные стороны, остановился на нужном варианте. Это не только отнимает меньше времени, но и позволяет воплотить вашу задумку с гораздо большей точностью. В целом, это, как нам кажется, отражает основную идею The Sims 4 — дать игроку больше инструментов, не изменяя концепцию.

Редактор персонажей обещает быть очень гибким и удобным. Воспроизвести себя самого и своих друзей теперь проще.

Жанр
Броулер
Издатель
Nintendo
Разработчик
Namco Bandai Games
Платформа
Wii U, 3DS
Дата выхода
2014 год
Сайт игры
smashbros.com

Bro Science

Super Smash Bros. — идеальный файтинг для тех, кто виртуальные драки обычно не жалует. Начав с несерьезного геройского капустника на **Nintendo 64**, Super Smash Bros. постепенно, но уверенно переходила в ту категорию игр, ради которых покупают домашние приставки. Этот файтинг прост в освоении, но в то же время неожиданно глубок и продуман до мелочей.

Новый выпуск SSB должен выйти на **Wii U** и **3DS**. Отсутствие подзаголовка как бы намекает на серьезность подхода: грядет главная версия Super Smash Bros. на годы вперед. Любые приписки ей ни к чему.

Механика Super Smash Bros. сильно отличается от того, что мы привыкли видеть в файтингах. Вместо двух игроков на каждой арене дерутся сразу четыре. Привычные индикаторы здоровья заменяет счетчик процентов, накручивающийся, когда персонаж получает урон. Если значение приблизится к сотне или перевалит за нее, ваш герой не погибнет, но станет... очень легким. Он будет отлетать на ощутимое расстояние даже от легкого пинка. Противники только этого и ждут. Выкинули соперника за пределы ринга? Получите один балл. Улетели сами? Балл вычитается. В конце партии подсчитываются очки и распределяются места. Все очень просто.

Специфика геймплея накладывает отпечаток и на арены. Они тут, как правило, многоуровневые, с платформами, подземельями и потайными ходами. Почти все видоизменяются со временем — поднимается лава, наклоняется горизонт, стреляют пушки и так далее. Поле боя все время завалено бонусами разной силы и размеров — только успевай подбирать и пускать в ход покеболы, оружие или сверхудары. Комбинации тут тоже есть, но их знание не так важно, как умение быстро реагировать, пользоваться преимуществами арены и осечками своих соперников.

Super Smash Bros. впервые выходит на двух платформах сразу, причем одна из них — портативная. Разумеется, перенести игру с Wii U на 3DS с доскональной точностью не выйдет, да и незачем. Но играбельные персонажи точно будут одинаковыми на обеих платформах. Подборка еще не сформирована до конца, однако перечень новичков весьма любопытный: тут есть и Житель из **Animal Crossing**, один взгляд которого породил взрыв творчества поклонников, и Розалина с напарником Люмой из **Super Mario Galaxy**, и Палутена из **Kid Icarus**, и даже Маленький Мак из богом забытой **Punch-Out!!**. А еще теперь можно сыграть за своего Mii, выбрав для него один из трех наборов движений.

Есть, правда, потери. Где Солид Снейк? Почему исчезли герои **EarthBound** и **Mother 3**? По заверениям разработчиков, перечень бойцов еще не окончательный, но уже сейчас такое положение дел несколько удручает. Все-таки персонажей из прошлых частей в новом выпуске ждешь по умолчанию.

Вместе с новой Super Smash Bros. Nintendo выпустит линейку фигурок Amiibo — физических воплощений всех бойцов в игре. Каждая фигурка будет содержать специальный чип, с помощью которого сможет взаимодействовать с геймпадом Wii U или специальной периферией для 3DS. «Подружив» фигурку со своей приставкой, игроки смогут вызвать персонажа в матч и сразиться против него. Попутно у Amiibo развиваются параметры, его можно обучать новым приемам и навыкам. Хотите сделать Линка своим покемоном? Нет, правда, хотите? Теперь у вас это получится.

Поговаривают об интеграции Amiibo с другими играми от Nintendo (**Mario Kart 8**, например), но как именно это будет работать — пока не рассказывают. Продаваться фигурки будут отдельно от игры, и, по слухам, каждая из них влетит где-то в двадцать евро.

Полноценную сюжетную линию в Super Smash Bros. Brawl упразднили, зато разработчики направили все усилия на соревновательную часть. Настройка боев стала еще более детальной — например, онлайновые потасовки со случайными соперниками теперь подразделяются на два режима, For Fun («Ради забавы») и For Glory («Ради славы»). Первый из них напоминает то, что мы видели в Brawl: арены выбираются случайным образом, доступны все предметы, в статистику заносятся только победы. Во втором все намного серьезнее — доступна только минималистская «Последняя арена» (по сути, просто большая ровная поверхность), никаких бонусов, а статистика учитывает и ваши поражения в том числе. Для профессиональных игроков именно этот режим — отличный способ показать, кто тут круче.

Направление, в котором движется Super Smash Bros., пока что видится исключительно правильным. Новые бойцы, арены, режимы, технические новшества, портативная версия — в общем-то совершенно логичное развитие серии. С учетом того, что новые игры выходят лишь раз в поколение, новый выпуск однозначно будет пользоваться спросом. ▼

Дизайн Линка пока что взят из Twilight Princess, а не из новой части для Wii U. Среди играбельных персонажей есть и другой Линк — мультяшный Toon Link образца Wind Waker.

Уже подтверждено присутствие двух героев из серии Fire Emblem, но неужели разработчики не добавят принца Хрома из Fire Emblem: Awakening?

Жанр
Экшен
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Ready at Dawn Studios
Платформа
PS4
Дата выхода
2014 год
Сайт игры
us.playstation.com/ps4/games/the-order-1886.html

THE ORDER | 1886

Оборотни Круглого стола

Стоит ли стремиться к фотореализму, когда никто еще не в силах заставить игровые миры работать по реальным законам? Этот вопрос мы продолжали задавать себе после прохождения демоверсии **The Order: 1886**.

Ready at Dawn прекрасно знают, как выжать из консольного железа максимум, — в конце концов, когда-то они сумели запустить на умеренно слабой PSP свою **God of War**, почти ничем не уступавшую PS2-версии. Теперь они проворачивают почти то же самое с The Order. Пусть ценой многочисленных уступок и оптимизационных трюков (мы почти уверены, что черные полосы сверху и снизу экрана нужны не только для создания «кинематографического эффекта»), но разработчики сумели заставить игру выглядеть ничуть не хуже качественных CG-фильмов.

А вот жесткая заскриптованность немного беспокоит.

Нам понравились незаурядные неовикторианские агрегаты вместо привычного оружия.

Сцена с оборотнем в ролике E3 дает лишь иллюзию свободы, но выглядит все равно здорово.

Однако чем красивее картинка, чем больше она напоминает реальную жизнь — тем сильнее заметны игровые условности. В случае The Order эта проблема встает особенно остро.

Понятно, что, не будь визуальный ряд настолько своеобразным, The Order оказалась бы и вполовину не так примечательна, но тут хвалить стоит не столько техников, сколько художников и дизайнеров. На прошлой E3 The Order привлекла к себе внимание альтернативным стимпанковским (или, как предпочитают выражаться разработчики, неовикторианским) Лондоном и обессмерченными рыцарями Круглого стола в роли главных героев. Действительно отличная находка. В демоверсии джентльмены, будто маркусы фениксы, бегают от укрытия к укрытию и обстреливают вражеские позиции из дымовых пушек, а прибившийся к команде французик жалобно ноет: «Монсеньор, монсеньор!» — по поводу и без. И хотя ощущается все это как вполне типичный боевик от третьего лица, антураж в корне меняет отношение к происходящему.

К тому же оружие, которым мы пользовались, не совсем типично. С нами был и вполне обычный пистолет, но он и вполовину не так эффективен, как пушка, стреляющая горючим газом. Навели, скажем, на ящик, за которым прячется враг, выстрелили — теперь над укрытием противника парит газовое облако. Выстрелили еще раз — подожгли облако, а заодно и противника, который легко, быстро и буквально с воплями выкурился из-за укрытия. Догореть, может, и не догорит, но добить его теперь проще простого. И это не единственное незаурядное оружие — подобных хитроумных агрегатов обещают еще несколько штук.

Тем не менее геймплей видится крепко подчиненным сюжету, и это сильно сказывается на интерактивности: как бы нам ни хотелось поджечь что-нибудь еще или, скажем, пробить дырку в укрытии, за всю демку у нас это так и не получилось. Можно сколько угодно пытаться испортить красивые деревянные вывески или развешанное над переулком белье — на них не останется ни следа. Они здесь только для виду.

Ready at Dawn пока не слишком преуспевают в сокрытии искусственности происходящего, и, если попытаться свернуть с намеченного пути, это сильно бросается в глаза. Подстреленный напарник продолжал помирать, пока мы не удосужились нажать рядом с ним треугольник, — только тогда сцена продолжилась. И как игра, на уровне систем и механик, The Order кажется стерильной: в демоверсии ничего нельзя нарушить или испортить, и в этом ее главная проблема. Геймплей и кат-сцены идеально перетекают друг в друга, все вокруг производит впечатление почти настоящего, а герои выглядят и двигаются как живые, но ко всем попыткам взаимодействовать с декорациями те оставались безучастны. Временами это беспокоит.

Хотя, что и говорить, The Order и без того может стать отличным шоу. У нее есть мощная техническая база, отличное чувство стиля и несколько не самых обыденных идей. А условности... Может быть, на них все-таки получится закрыть глаза.

Жанр
Приключение, стелс
Издатель
Konami
Разработчик
Kojima Productions
Платформа
Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Дата выхода
Не объявлена
Сайт игры
Metalgearsolid.com

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

Моя крепость

В темной маленькой комнатке два человека из Kojima Station показывают журналистам живой геймплей **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** на PS4. Оторваться просто невозможно.

Снейк открывает iDroid, явно модифицированный со времен **Ground Zeroes**, отмечает точки на карте и планирует операцию по спасению Каза. Карта просто невероятных размеров. Недаром Кодзима хвастался, что территория The Phantom Pain будет больше, чем все локации прошлых частей, вместе взятые.

На прошлогодней E3 пятая MGS задала тон ожиданиям поклонников: нас ждет нечто мрачное, реалистичное и исключительно серьезное. Никаких шуточек и стелс-коробок. Когда вышел пролог Ground Zeroes, все подтвердилось: мрачнее Metal Gear Solid еще не был (побочные миссии не в счет). И в новом трейлере Кодзима остался верен себе: поле битвы превратилось в пир стервятников, в каждом кадре — боль, кровь и греческая трагедия. Нас явно ждет небывалый накал страстей, психологизм и шок. Аплодировать такой работе можно только стоя.

О, смотрите, Снейк нацепил фултоновский небесный крюк на барашка!

Когда берешься сравнивать The Phantom Pain с прошлыми играми серии, сразу вспоминается то золотое время, когда весь мир ждал **MGS 3**. Кодзима обещал вывести игру на новый уровень, сделать локации просторными и разнообразными.

Ground Zeroes воспроизвела этот эффект. Она заставила игроков ощутить себя птенцами, которые едва вылупились из яйца, — настолько велика разница между ее свободой и свободой предыдущих частей. А сейчас Phantom Pain говорит: «Скоро вы еще и летать научитесь». И управлять той самой базой, Outer Heaven.

Она стала самостоятельной локацией, — когда видишь базу собственными глазами, то теряешь дар речи! Настройка ее внешнего вида детализована вплоть до выбора цвета, поэтому у каждого будет собственное видение прототипа Outer Heaven. Базу можно отстраивать, улучшать и исследовать на ней разные вещи, а в свободное время устраивать прогулки и наслаждаться результатами трудов. При виде Биг Босса солдаты стройно отдают честь — чувствуешь себя почти как в **Overlord 2**, только теперь все всерьез.

Все бойцы и прочие барашки, которых вы зацепили крюком, теперь тут, на базе. Вон они стоят, ждут своей участи. Солдат, как и раньше, можно вербовать, пополняя тем самым свою частную армию, Diamond Dogs. Если вы играли в **Peace Walker**, то основы знаете: будут разные отряды, выполняющие собственные функции, от разведки до приготовления пищи. Управлением войсками теперь можно заниматься прямо через iDroid. Улучшения базы и услуги солдат (например, собрать данные о местности перед миссией), между прочим, влетают в копеечку. Ну а пополнять ресурсы можно, собирая алмазы.

Знать родную базу не только приятно, но и необходимо — на нее могут напасть, что и произошло в конце демонстрации. Кто нападет? Зависит от ваших действий на миссиях. Мы явно будем вторгаться в сферу интересов разных фракций, и, если Снейк станет вести себя слишком вызывающе, к нам тоже постучатся. Чтобы не повторить катастрофу Ground Zeroes, особенности базы нужно знать назубок — только тогда оборона пройдет с максимальной эффективностью.

Способность превратить игровые условности в органичные элементы окружающей действительности — тот еще талант, особенно на фоне всеобщего стремления разработчиков делать каменное лицо и пытаться всеми правдами и неправдами убедить нас, что пиксельные человечки ведут себя по-настоящему. Получается то, что получается, — однообразные и безликие поделки, ведь слепая погоня за реальностью убивает фантазию. У Кодзимы же хватает наглости в любом поколении консолей написать на лбу у Снейка «я всего лишь игра» — и заставить игроков с головой уйти в самобытный мир этой игры.

Итог этой E3 был очевиден: игроки снова могут сгрызть ногти по локти. Глубокая и драматичная история все еще уравновешивается бодрым японским абсурдом, балансируя на грани фола, а шутливые условности не мешают назвать Metal Gear Solid 5 на редкость реалистичной игрой. Она вновь создает собственный уникальный мир драмы и комедии, реализма и условностей — и этот мир удивительно монолитен. +

Чтобы привлекать внимание патрульных, Снейку нужен протез и... всё. Он просто начинает крутить запястье, издавая громкий скрежет.

«Зафултонить» здесь можно все, что гвоздями не прибито. Сколько от этого реальной пользы, будем выяснять сами.

Завербованные вами рекруты могут тренироваться на стрельбище, а Снейк может помочь им улучшить навыки стрельбы и CQC.

Жанр
Экшен, приключение
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Massive
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Дата выхода
2015 год
Сайт игры
tomclancy-thedivision.ubi.com

Tom Clancy's The Division

Счастливого рождества

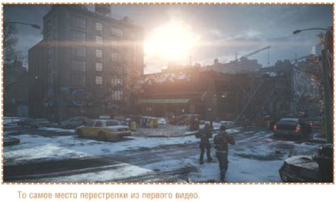
Нью-Йорк постепенно уходит в отказ: на улицах свирепствует вирус, город оцеплен, районы патрулируют хмурые огнеметчики в противогазах. Мягко падает снег, играет жизнеутверждающая музыка под аккомпанемент нечеловеческих криков — горят не только рождественские елки, но и живые люди.

Косящие под лесорубов завсегдатаи «Старбакса» теперь по-настоящему берут в руки топоры, занимаются мародерством, ищут винтажные вещи и едут по чужим домам.

Жители нервно отсиживаются по квартирам, а в метро аккуратно складируют трупы в полиэтиленовых пакетах.

В некоторые места не сунешься без противогаза, заражение вирусом проходит быстро.

Удивительно, но даже в заброшенном Нью-Йорке люди выносят мусор аккуратно.



То самое место перестрелки из первого видео. Такси пока еще целое.

Среди человеческой жестокости появляются добрые и хорошо подготовленные люди с автоматами и спецсредствами — **The Division**. Государство развязывает отряду руки и приказывает любым путем стабилизировать ситуацию.

По всей Америке прошла очередная «черная пятница», которая теперь ассоциируется с черной смертью: во время массовых распродаж неизвестная природе зараза передавалась людям через купюры и за пять дней не оставила Штатам ни единого шанса на нормальную жизнь.

От Tom Clancy's The Division ожидают прорыв. Ubisoft анонсируют проект аккуратно, после первого ролика на E3 2013, в котором отряд устраивает перестрелку с мародерами, было не совсем понятно, про что игра, какой у нее масштаб и при чем здесь вообще глобальный мультиплеер.

После недавней демонстрации становится ясно, чем руководствуются разработчики. Прежде всего, в The Division будет открытый мир — карта города разбита на сектора. Вполне возможно, что игроки будут вести борьбу за территорию не только с безымянными мародерами, но и с другими группировками. В остальном структура подозрительно напоминает приевшиеся уже всем «радиовышки» из **Far Cry 3** и **Watch_Dogs**.

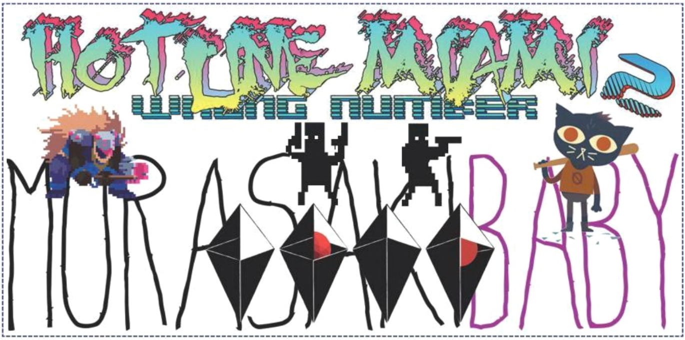
Что касается перестрелок, то механика завязана на использование различных гаджетов и командную работу. Чтобы получить примерное представление, что должно получиться, — сыграйте в **Splinter Cell: Blacklist** с товарищем. Там будут радиоуправляемые дроны, шокеры и другие интересные способы сделать человеку грустно и больно. Смущает только одно: пока что в Нью-Йорке будущего мы не увидели ничего, кроме стрельбы. Не очень ясно, чем мы будем заниматься в The Division в отрыве от перестрелок и созерцания скрупулезно проработанных локаций.

Проект красив не в последнюю очередь потому, что сейчас силы новых консолей идут даже не на качество графики, а на насыщенность картинки всякими мелкими деталями и элементами. Уже прошли времена, когда можно было раскидать по уровню пару десятков одинаковых коробок, небрежно расставить ассеты и надеяться, что этого никто не заметит. **BioShock Infinite** с одним лицом на нескольких человек (и мы не о «параллельных» версиях Элизабет) в этом плане выглядела немного нелепо. The Division же, как и **Destiny**, подходит к воссозданию статичных локаций со всей дотошностью.

Идею неплохо передает CG-трейлер, где Нью-Йорк постепенно становится грязным и жестоким местом. Мы не видим людей, но замечаем, как преображается квартира: кто-то заколачивает входную дверь, на кухне появляются украденные запасы еды, выжившие паникуют — судя по всхлипываниям и разбитому стеклу, один решается на самоубийство. Окружение может объяснить историю не хуже, чем диалоги, — новая игра транслирует информацию на визуальном уровне, как **The Last of Us** или Destiny

Этот прием обыгрывается во время демонстрации: мы гуляем по метро и находим «цифровой след», после чего смотрим голограмму-воспоминание страшных событий на станции.

Другое дело, что, какой бы красивой и многообещающей игра ни была, преждевременно фантазировать и ожидать от The Division невозможных вещей, как это было с Watch_Dogs, не стоит. *



E3 2014: большие игры от маленьких

Всегда считалось, что на E3 принято приезжать за дорогими играми от **Sony**, **Microsoft**, **Electronic Arts**, **Ubisoft** и иже с ними. Но чем дальше, тем сильнее меняется ситуация. Игры от небольших и независимых студий становятся все заметнее. В том числе это касается и консолей: в этом году практически половину площади стендов Sony и Microsoft заняли инди.

Интересных и многообещающих вещей обнаружилась уйма. Во что-то нам удалось поиграть, на что-то — посмотреть. Но охватить все сразу — задача неподъемная, так что в этом материале мы отобрали для вас восьмерку проектов, запавших нам в душу сильнее всего.

NO MAN'S SKY

No Man's Sky сделала небольшую студию **Hello Games** звездами E3. Разработчики не привезли с собой ничего, кроме пары трейлеров про космические корабли и таинственные планеты, но и того хватило, чтобы всем вдруг стало хорошо.

Впрочем, если абстрагироваться от красивых движущихся картинок и чуть поразмыслить о намерениях разработчиков, останется скепсис. Бесконечный космос с миллионами непохожих планет и миллиардами населяющих их видов уже пытались делать до Hello Games. Помните **Spore**? Помните, как быстро надоедало исследовать и осваивать сгенерированные компьютером планеты? Вот то же самое может случиться и с No Man's Sky.

До сих пор процедурная генерация миров работала без сбоев только в очень специфических играх. Во-первых, в играх с очень сильной творческой компонентой — хоть бы даже и в **Minecraft**. Во-вторых, в абстрактных рогаликах и им сочувствующих — **Stone Soup**, **NetHack**, вещах наподобие **Don't Starve**. Те пожертвовали графикой в пользу количества контента и отдали визуализацию на совесть воображения. Наконец, есть игры, где процедурность чисто номинальная — как в **Diablo**, например.

Но No Man's Sky не попадает ни в одну из этих категорий. Hello Games намерены создать безграничную и всегда интересную вселенную — такую, чтобы от вида каждой «случайной» планеты захватывало дух и чтобы всюду можно было найти, чем себя занять.

Заявка серьезная, но хочется верить, что у No Man's Sky получится. Очевидцы утверждают, что у разработчиков уже есть работающий движок и мощный инструментарий — например, модульный генератор живых созданий, идейно очень похожий на редактор из Spore. То есть Hello Games уже зашли дальше большинства их предшественников, пообещавших космос без границ.

Где они теперь? Пропали. А Hello Games все делают и делают. Теперь, когда к ним приковано внимание миллионов, стало еще вероятнее, что они доведут работу до конца… если их офис снова не затопит. ✦

Хотя мир в No Man's Sky будет один для всех, разработчики утверждают, что это будет не MMO. Они намеренно стремятся к тому, чтобы игроков разбросало как можно дальше по разным уголкам вселенной.

Hotline Miami 2: Wrong Number

Антигерой в маске медведя научит вас тому, чего вы так давно хотели, — стрелять с двух рук!

До выхода новой игры от талантливого трэш-дуэта **Dennaton Games** осталось всего ничего — релиз обозначен расплывчатым «третий квартал 2014 года», но это в любом случае скоро. Почти все, что стоит увидеть, разработчики уже показали, потому на E3 создатели **Hotline Miami 2** демонстрировали редактор уровней.

На парковке, снятой издателем **Devolver Digital**, стояли трейлеры с плакатами игр. Внутри одного из них художник Деннис Ведин (с тех пор, как мы видели его в последний раз, он отпустил шикарную бороду) рассказывал, как работает редактор. Как и ожидалось, ничего сверхъестественного в нем нет, все просто и функционально. Рисовать стены, расставлять декорации и противников с виду было не сложнее, чем рисовать в Paint. Говорят, этим инструментарием можно создать полноценную сюжетную кампанию и назвать ее… скажем, Hotline Miami 3. Dennaton закроют серию второй частью, но ничуть не против, если кто-то продолжит дело за них.

На случай, если вы не следили за Hotline Miami 2, напомним. В продолжении будет несколько основных сюжетных линий. Одна из них разворачивается параллельно истории оригинала, и играем мы в ней за последователей первого главного героя, таких же охотников в звериных масках. Всего их пятеро: Кори в маске зебры умеет входить в дома через окна и перекатываться, тигр Тони не пользуется оружием, зато убивает с одного удара, медведь Марк умеет стрелять из пары автоматов, разводя руки в стороны. Последние — лебеди Алекс и Эш — брат с сестрой и всегда ходят вдвоем. Один пользуется огнестрелом, другая таскает с собой бензопилу, и управлять придется обоими одновременно.

Другая сюжетная линия рассказывает о детективе, идущему по следу убийц, — тот ведет себя примерно так же, как герои первой части. А последняя история посвящена съемкам фильма по мотивам похождений маньяка в маске. Который и не маньяк вовсе, а антигерой, но киношникам, как всегда, плевать.

Dennaton обещают, что история по-прежнему будет водить нас за нос и оставлять свободу для интерпретации. Здесь ничего нового — так надо. ✣

Деннис Веден утверждает, что у каждого из персонажей будет своя мотивация — достаточно сложная, чтобы их взгляды на жизнь принципиально различались.

Not a Hero

Это Клетус. У него есть дробовик.

И все это — чтобы помочь фиолетовому кролику победить в президентских выборах. Не спрашивайте.

Not a Hero заочно прозвали «Hotline Miami с видом сбоку». И правда, есть что-то общее. В Not a Hero мы тоже играем за антигероев, изощренно линчующих преступников с именами вроде «Богдан Набатов». Еще тут тоже очень быстро убивают

Только вот играется Not a Hero совсем иначе. Если в «Майами» все решает реакция и меткость, то здесь важнее выбор позиции. Потому что Not a Hero — шутер с укрытиями. Да, укрытия в двухмерной игре, почему бы и нет? Нажав на кнопку, мы заставим героя проскользить к ближайшему ящику, бордюру или дверному проему, из-за которого можно сравнительно безопасно отстреливаться. Сравнительно — потому что почти наверняка найдется какой-нибудь тип, который сумеет нас оттуда выкурить.

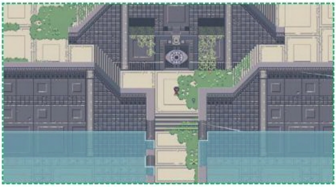
Постепенно мы будем открывать новых героев. Самый первый, Стив, просто бегает и стреляет, реднек Клетус — жирно шмаляет из дробовика, но ему приходится чаще перезаряжаться, а некий Иисус умеет эффектно палить в подкате. Правда, за это его лишили возможности добивать лежачих. Как обычно, за крутизну приходится расплачиваться.

А еще тут есть кошачьи бомбы. Подбегают, ластятся, делают «мяу!» и взрываются. Не то чтобы это очень важная информация, но нам кажется, что вам следует об этом знать. ✣

Titan Souls

Последняя игра из трейлерного парка Devolver, о которой очень хочется рассказать, — практически лучшая и точно самая неожиданная. Прототип игры с потрясающим в своей конъюнктурности названием **Titan Souls** появился в результате двадцать восьмого ссоревнования Ludum Dare. Вскоре после этого из него решили делать полноценное произведение.

Команда **Acid Nerve** стремится совместить у себя две замечательные вещи: **Dark Souls** и **Shadow of the Colossus**. От первой



Здесь мы начинаем свой путь. За дверьми — троица боссов, которых нужно победить в любом порядке, чтобы продвинуться дальше.

Titan Souls досталась беспощадная, но честная сложность, от второй — структура геймплея, целиком состоящего из охоты на боссов. А от обеих сразу — тяга к поискам и исследованию, открытый мир и свобода интерпретации.

Впрочем, попутно ко всему этому подмешиваются элементы многих других игр. Например, **Towerfall**. Как и там, единственное оружие в Titan Souls — стрела, которую приходится подбирать после каждого выстрела. А помимо стрельбы мы умеем бегать и перекатываться. Все. Этого достаточно.

За полчаса совместными усилиями с гуртом зарубежных журналистов мы сумели одолеть троих (из двадцати) боссов. Застопорились на четвертом — каменном колоссе, прикрывающем свою ахиллесову пяту каменным кулаком. Чтобы добраться до уязвимого места, нужно было увернуться от одного удара и заставить его поменять лапу, открывшись на доли секунды. За это время приходилось успеть зарядить стрелу в незащищенное сердце. Если не получалось, то нас, вероятнее всего, расплющивало следующим же ударом, и приходилось начинать сначала. Ах да, мы еще не сказали, что гибель тут наступает от первого же попадания?

Боссы действительно сложные, но логичные. Разгадывать паттерны их поведения — само по себе жутко интересно, но не меньшее удовольствие — воплощать в жизнь тактику, сочиненную на основе паттерна. Управление в Titan Souls невероятно отзывчивое, реакция анимирована плавно и гладко — даже на тактильном уровне это очень приятная игра.

MURASAKI BABY

Малышка уселась в лодку и плывет. Пока что все хорошо. Пока что.

Из всех игр, в которые мы играли на E3, эта показалась едва ли не самой странной. Посмотрите на скриншоты. Малышка — это та штука, с большой головой и широкой улыбкой на лбу. Чтобы заставить ее двигаться вперед, нужно буквально вести ее за руку — пальцем, с помощью тачскрина PS Vita.

Шарик — символизирует надежду и волю к жизни. Хотя постойте, о чем это мы…

На пути постоянно возникают преграды, которые положено преодолевать. То пропасть, то ветер резкий подует, то еще что-то — жуткое настолько, что способно напугать даже милую Малышку. В руках у Малышки воздушный шарик; когда она пугается или, скажем, падает, шарик теряется, и без него она идти дальше отказывается. Нужно решить проблему и вручить шарик обратно — точно так же, пальцем.

Задняя сенсорная панель PS Vita отвечает за смену фоновых пейзажей. Все как на подбор — жуткие и зловещие. Один просто сер и мрачен, другой — зеленый и с вьющимися тентаклями, третий… в общем, он тоже не лучше. На каждом фоне действуют свои законы. На одном, к примеру, шарик может превратиться в камень и помешать резкому порыву ветра унести за собой Малышку.

По сути Murasaki Baby — это головоломка, зато по форме — завораживающий макабрический мультик. Она очень здорово нарисована и неплохо играется. Все действия с тач-панелями выходят сами собой, интуитивно, даже при том, что каждый раз в результате этих манипуляций случаются разные вещи.

HELLDIVERS

Разработчики оригинальной **Magicka** оставили права на франчайз в руках Paradox и теперь делают нечто совершенно новое. Хотя на самом деле поменялось не так много. **Helldivers** — это тот же кооператив на четверых с садистскими правилами, цинично вторящими максиме «Проигрывать весело». Единственное принципиальное отличие — вместо придурковатых магов в мантиях у нас теперь космические пехотинцы в скафандрах.

Пока что Helldivers — самая удачная игровая фантазия на тему «космический десант против ксеносов». В наших руках сосредоточена сила, которая не снилась ни **Crimsonland**, ни иному **Alien Shooter**. Пулеметы, дробовики, рейлганы — любое оружие ощущается тяжелым и чудовищно мощным и моментально выкашивает жуков целыми стаями. Против стены пехотинцев не устоит ни один инопланетный рой.

Карты и задания генерируются случайным образом. Так мы никогда не будем знать, что произойдет на следующей миссии.

Но иногда у вас, скажем, кончаются патроны — и тогда становится понятно, насколько в самом деле опасны ваши противники. Любой жук способен одним ударом повалить пехотинца на землю, а вторым (если к тому времени бойца не успеет поднять товарищ) — прикончить. Когда это обнаруживается, противников начинаешь уважать в три раза сильнее… Ну а процесс расстрела становится вдесятеро слаще.

В отношении к смерти и смертоубийству Arrowhead ничуть себе не изменяют: за те двадцать минут, что мы играли с разработчиками, удалось погибнуть десятком разных способов. Сначала наш пехотинец поймал копчиком очередь напарника (огонь напарников тут по доброй традиции задевает всех), потом его сгрызли жуки. В следующей жизни приняли на голову гуманитарную помощь с орбиты, а когда миссия была выполнена и ничего (вроде бы) не предвещало беды, солдата сожгло пламя двигателей эвакуационного шаттла.

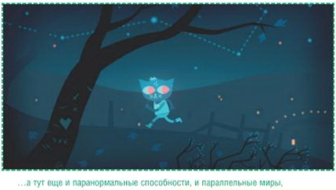
Проигрывать весело! Конечно, вас всегда может воскресить один из напарников, но для этого ему придется добраться до вашего тела и набить на геймпаде сложносочиненную комбинацию стрелок. Как правило, это еще один повод отвлечься и как-нибудь красиво и глупо умереть. ✪

Night in the Woods выглядит безумно и похожа на работы легендарной мангаки Нэкодзиру. Главная героиня, антропоморфная кошка Мэй, до боли похожа на Ньятту, — будто в Night of the Woods она наконец-то дожила до подросткового возраста. В точности как героев «Кошачьего супа», Мэй затягивает в пучины экзистенциального и труднообъяснимого, но в этот раз она рассуждает о проблемах вслух, как вполне состоявшийся подросток. Кошка только что вылетела из колледжа, вернулась в свой городок и столкнулась со взрослой жизнью.

«Пойдем, обокрадем моего босса, который мне доверяет», — предлагает Мэй один из ее приятелей. Night in the Woods очаровательна и мила внешне, но внутри она полна здорового цинизма и остроумной черной сатиры. У каждой милой зверушки на нашем пути находилась какая-нибудь едкая фраза или колкость в тему. Здесь очень странная атмосфера: грядет неизбежное, мир меняется на глазах, — а со стороны кажется, будто это игра про симпатичную кошечку, которая бегает по проводам, бродит по крышам и проводит время с друзьями.

Конечно, она такая и есть. ✢

Все, чего хочет Мэй, — это гулять и развлекаться. Но взрослая жизнь — она не про это.



…а тут еще и паранормальные способности, и параллельные миры, и все такое прочее…

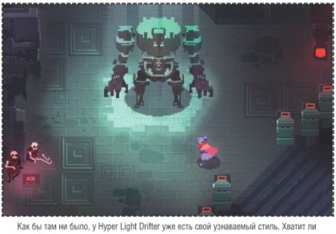
Престон утверждает, что изначально ему хотелось сделать рисованную HD-картинку, но в одиночку он этого не потянул бы. Теперь задача — добиться большего меньшими средствами.

Hyper Light Drifter впервые стала известна после того, как собрала на Kickstarter 650 тысяч долларов вместо запрошенных 27 тысяч. Для лидера команды Heart Machine Алекса Престона это очень личный проект — история Бродяги (Drifter), страдающего от тяжелого недуга, во многом вдохновлена его собственной жизнью.

Правда, в отличие от многих других «личных» игр, Hyper Light Drifter не пытается выдать свою «личность» за главное достоинство. В первую очередь это техничный двухмерный слэшер. Вместо того, чтобы тихо загибаться, Бродяга отправился в путешествие по удивительному пост-пост-постапокалиптическому миру в поисках неизвестно чего. Его противники сильны и убивают где-то с пяти ударов. Именно поэтому их нельзя просто месить направо и налево. Нужно подходить к схватке тактически, маневрируя, не забывая пользоваться гаджетами, ресурс которых всегда ограничен. Как и Titan Souls, Hyper Light Drifter очень приятна в управлении: каждое нажатие кнопки мигом находит отклик, и этот отклик всегда оказывается чем-то мощным, значимым, но на сто процентов контролируемым.

Разработчики сравнивали Hyper Light Drifter с **The Legend of Zelda** и **Diablo**. Если Diablo (хотя какая это Diablo…) мы увидели, то до The Legend of Zelda снова не добрались: на E3, как обычно, показывали только боевую часть, в отрыве от сюжета и путешествий. Не потому, что все остальное еще не готово, — просто Престон намерен хранить историю в секрете. Он уверен, что ее незачем пересказывать, ее надо испытать самому, от начала и до конца.

Мы ему верим. ✢



Как бы там ни было, у Hyper Light Drifter уже есть свой узнаваемый стиль. Хватит ли Heart Machine на нечто большее — увидим.

Жанр
Ролевая игра
Издатель и разработчик
CD Projekt RED
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Дата выхода
24 февраля 2015 года
Сайт игры
thewitcher.com

ВЕДЬМАК ДИКАЯ ОХОТА

Сказки восточной Европы

CD Projekt своей презентацией на последней E3 лишний раз доказали, что с «Ведьмаком» все будет хорошо. Бурный рост может сломать кого угодно, но **The Witcher 3** амбиции, кажется, только во благо. Мы боялись, что новый «Ведьмак» станет проще и, насколько это здесь уместно, «попсовее», но опасения не оправдались. Все очень хорошо.

Размах тут в самом деле удивительный. Прогулявшись по чудесному живому Новиграду, который вы могли увидеть на E3-презентации Microsoft, мы перенеслись в болота несколькими километрами южнее. Чтобы проиллюстрировать размеры новой карты, сотрудники CD Projekt прибегли к классическому приему: заставили Геральта вскарабкаться повыше, обратили внимание на огромное дерево где-то далеко-далеко впереди и сказали: «Видите дерево? Вот от нас до Новиграда сейчас еще десять раз по столько же».

Место, в котором мы оказались, до боли напоминало топи из первой части. Даже утопцы такие же — только драться с ними надо иначе. CD Project продолжают экспериментировать со слэшерными наработками второй части. Радикальных изменений с виду почти нет, принципы совершенно те же. Новшества — в деталях: например, вместо переката из второй части (кувыркание вокруг врагов все-таки выглядело глуповато) Геральт освоил отскок, в бою поощряется активное использование окружения (в одной из схваток ведьмак знаком Аард сбил улей, и облако пчел замедлило движения врагов), а рассеченные серебряным мечом утопцы теперь убедительно распадаются на кусочки. Расчлененка в «Ведьмаке» — это явно очень впечатляюще!

Далее следует пересказ отрывка игры, который мы пронаблюдали, и если вы боитесь спойлеров, лучше сразу перейдите к последнему абзацу текста. Иначе — вас предупреждали!

В топи мы прибыли по совету Дийкстры, знакомого по книге главы реданской разведки. В Новиграде он рассказал, что в болотах кое-кто может знать кое-что о пепельноволосой девице, которую ищет Геральт. Да, Цири, кого ж еще. По следам (у ведьмака есть свой детективный режим) разработчики выследили мальчика-боглинга по имени Джонни. У Джонни украли голос — пока он нам ничего не расскажет. Впрочем, заставить его говорить получилось очень скоро: Геральт перебил гарпий на вершине ближайшей скалы и принес уродцу квестовый предмет, от которого тот сразу заговорил. Сразу же возникло чувство, что лучше бы он этого не делал: этот болотец — тот еще паршивец и сквернослов, причем весьма колоритный и изобретательный в подборе выражений. Но мы помогли ему — и теперь он поможет нам.

За этим последовала длинная цепочка поручений. Джонни провел Геральта в детский приют, которым заправляет одинокая и, очевидно, слегка чокнутая старуха. Сперва посопротивлявшись, она все-таки согласилась познакомить ведьмака с Девами Леса. Три прекрасные женщины с гобелена, вселившись в тело старухи-медиума, оказались жутко вредными поганками. Чтобы они помогли Геральту найти того, кто ему нужен, ведьмак должен выполнить их просьбу.

В крохотной деревушке поблизости пропадают люди — уходят сами в конкретном направлении. Геральт, разберись! Возле искомого места пасутся оборотни, а неизвестно чей голос шипит, чтобы мы убирались прочь. Позже стало ясно, что голос принадлежит злому древесному духу, поселившемуся под землей. Вернее, нас пытались убедить, что он злой, — но злой ли на самом деле? «Не убивай ведьмак, я еще пригожусь!» — и тут, как водится в серии, можно решить, убивать или нет. Разработчики, которые вели демонстрацию, решили идти по накатанной и все-таки избавились от духа.

Потом была встреча с Девами Леса во плоти — наверное, самая впечатляющая часть презентации. Мрак, туман и три чудовищные образины (каждая уродлива по-своему) с манерами сварливых вахтерш. И музыка. Музыка обеспечила самое малое половину всей атмосферы — новый композиторский состав справляется со своей задачей едва ли не лучше, чем все прошлые.

А еще куда-то исчезли все дети из приюта — разработчики отдельно обратили на это внимание. Что изменилось бы, оставь мы духа в живых?

О том, что третий «Ведьмак» будет масштабным, мы знаем уже достаточно давно. А теперь мы уверены еще и в том, что он не растерял свой замечательный восточноевропейский дух. Всю демонстрацию пронизывало мрачное, слегка чудаковатое и совершенно не свойственное западному фэнтези настроение. Несмотря на значительно выросший бюджет и объемы, CD Projekt продолжают воссоздавать в игре мир, ничуть не похожий на то, к чему мы привыкли в играх **BioWare**.

В Ведьмаке как никогда ощущаешь, что попал в масштабное приключение, конца и края которому нет.

Сражение с крупными чудовищами чем-то напоминает игры серии Monster Hunter.

Жанр
Экшен
Издатель
Warner Bros.
Разработчик
Rocksteady
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Дата выхода
2015 год
Сайт игры
batmanarkhamknight.com

Грандиозный финал

Rocksteady работают над финальной (как говорят) частью аркхэмской трилогии с самого релиза **Arkham City** — то есть около трех лет. Arkham Knight должна была выйти этой осенью, но не так давно ее перенесли на следующий год. И, скорее всего, к лучшему — в конце концов, это не **Arkham Origins**, наполовину сделанная из остатков предыдущих игр. Это другой уровень. Центр Готэма в пять раз больше тюрьмы Arkham City и на порядок красивее — жалость к старым консолям наконец-то оставили за бортом. Видели трейлеры? На живой PS4 Arkham Knight смотрится точно так же.

Тот самый Рыцарь Аркхэма, титульный злодей: высокотехнологичный, бронированный и отдаленно напоминающий самого Бэтмена. Явно неспроста.

Суперболид Бэтса может ездить не только по земле, но еще и по отвесным стенам и потолку.

Городские улицы превратились в широкие проспекты, чтобы бэтмобиль не застревал в проулках и текстурах.

Увы, увидеть Готэм вблизи на E3 можно было только в трейлере. Покататься по нему самостоятельно нам не дали, зато предложили пробежать небольшую локацию из начала игры. Ну как небольшую... минут на сорок.

Итак, Бэтмен и комиссар Гордон прибывают на фабрику химикатов, захваченную людьми Пугала. Сам Пугало бежал, но внутри остались рабочие, которые могут что-то знать о его планах. Тут мы впервые встречаемся с Рыцарем Аркхэма — новым злодеем (то есть совсем новым, его придумали для этой игры), который пытается копировать внешность Бэтмена, охотится за Бэтменом и утверждает, что Готэм принадлежит ему.

Правда, пока он не слишком убедителен. Один раз за сорок минут демоверсии Рыцарю удалось заманить Бэтмена в западню. Вот он, наш герой, вот — на мушке у отряда спецназовцев, одинокий и якобы беззащитный. «Я знаю, о чем ты думаешь, Бэтмен. Кто он такой, черт возьми?» — глумится злодей, а мы тем временем налаживаем дистанционное управление орудиями Бэтмобиля, припаркованного позади. Раз, два, три — и вооруженных людей в комнате как не бывало.

С Бэтмобилем связаны многие новые возможности Бэтса. Это идеальное транспортное средство: быстрое, прочное и чрезвычайно гибкое. Если удерживать специальную кнопку, машина на лету переоборудуется в танк, отдаленно похожий на то, что мы видели в **«Возвращении Черного рыцаря»** Фрэнка Миллера. Этот танк вооружен до зубов, но в отличие от миллеровского еще и свободно маневрирует в любом направлении.

Кроме того, на борту есть крюк-лебедка, помогающий в решении некоторых головоломок. В самом начале мы с его помощью сотворили странное: зацепились за асфальт, дали задний ход и... подняли край дороги. Получился трамплин.

На протяжении всего демоуровня нам приходилось переключаться между Бэтменом и дистанционным управлением Бэтмобилем. Поднять лифт машиной, загрузить в него героя, опустить лифт, снова переключиться на Бэтса и сделать все дела внизу, затем вернуться в кабинку, повторить... Это было в новинку, и чередовать одно с другим оказалось даже забавно. Но мы то и дело ловили себя на мысли, что слишком часто таким заниматься не хотелось бы.

Сам по себе Бэтмен остался почти таким же. Так же поднимается на любую высоту при помощи бэткрюка, парит в воздухе на бэтплаще, взрывает стены бэтгелем и швыряется бэтарангами. На месте и бэт-режим детектива. В сражениях одно существенное изменение — теперь можно активно пользоваться окружением. Примерно как в **Sleeping Dogs**: уронить врага на стол, разбить ему физиономию об кондиционер или, скажем, подбросить в воздух и подстрелить из орудий Бэтмобиля. Не сказать что благодаря новым добиваниям сражения значительно меняются, но впечатления ярче на порядок.

Бэтмен и раньше умел немало, а теперь все совсем хорошо. Подкрасться к банде бандитов, вырубить троих в одно мгновение (это Fear Takedown, новый прием), приложить четвертого лицом в трансформатор, а пятому накостылять дубиной третьего. Мгновенно взмыть на самую высокую точку в округе, отчитаться перед Оракулом, спланировать вниз, на ходу приземлиться на сиденье Бэтмобиля и укатить вдаль с мыслью «ого, я и так могу!».

Rocksteady не прекращают совершенствовать свою фантазию об идеальной супергеройской игре. Есть только один вопрос: остановятся ли они на этом?

Жанр
Экшен
Издатель
Activision
Разработчик
Bungie
Платформа
Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Дата выхода
9 сентября 2014 года
Сайт игры
destinythegame.com

DESTINY

Mother Russia

«**Destiny** — не MMO!» — неустанно заявляют **Bungie** на презентациях. Тем не менее во всех геймплейных роликах мы видим группы игроков, задорно штурмующих огромных боссов, разделывающихся с полчищами футуристических врагов и общающихся в чате. Подозрительно похоже на онлайновую вселенную!

И все же перед нами действительно не MMO, но и не однопользовательский боевик в привычном понимании этого термина. Предполагается, что вы будете играть в Destiny так, как привыкли играть в любую **Halo**, — в одиночку. Только тут вы в любой момент можете наткнуться на других игроков, которых игра незаметно подгрузила в вашу сессию. Их присутствие вас ни к чему не обязывает — они будут заниматься своими делами, просто на той же карте, что и вы. При желании можно объединиться в группу и проходить сюжет совместно.

Выбрав внешность и класс героя, мы обнаружили себя в так называемой Старой России, обремененные сюжетным квестом. Действие разворачивается в двадцать восьмом веке, мир пережил масштабную катастрофу, почти уничтожившую человечество, и на бывших российских землях царят разруха и запустение. Несмотря на это, локация безумно красива и поражает масштабами.

Буквально на каждом шагу попадаются открытые для исследования здания, подвалы, пещеры и даже целые комплексы. Сам ландшафт получился неоднородным: российские просторы испещрены холмами, оврагами и глубокими впадинами, которые, в свою очередь, усеяны обломками уничтоженной военной техники и ржавыми остовами машин. Авторы явно уделили деталям должное внимание, невзирая на масштабы.

Наше основное задание вело к заброшенному комплексу, виднеющемуся на горизонте. Комплекс на поверку оказался многоуровневой локацией в духе уровней из той же Halo, со множеством путей и ответвлений. Жаль лишь, что миссия попалась не самая интересная: перебить всех и найти выход. Впрочем, разработчики обещают, что сюжетная кампания ни в чем не уступит сюжетам классических одиночных шутеров, и у нас есть все основания им верить — раньше у Bungie с этим проблем не наблюдалось.

Зато внутри комплекса нас встретила весьма интересная делегация. Вражеские отряды столь же многочисленны, сколь и разнообразны. Есть тут и юркие бойцы, навязывающие ближний бой, и солдаты с тяжелым вооружением, прячущиеся за энергетическими щитами, и рядовые воины, поливающие нас огнем из штурмовых винтовок.

Но гораздо важнее, что они взаимодействуют друг с другом: пока тяжелые бойцы отвлекают внимание игрока на себя, рядовые открывают огонь с флангов, а легковооруженные подкрадываются со спины. Приходится активно двигаться — тем более что из укрытий быстро выкуривают гранатами, а на открытом пространстве убивают за считанные секунды.

Сражения получаются очень динамичными и в памяти вызывают, конечно же, Halo. Оружие эффектно смотрится, хорошо ощущается и весьма правдоподобно звучит. И это при том, что на столь раннем этапе никакой роли не играют умения; вначале оно всего одно — бросок гранаты. А если игра захватывает и без дополнительных способностей, то с ними механика должна стать только краше.

После выполнения первого поручения нас забросили в башню, центр единственного оставшегося на Земле города. Она, видимо, станет основным местом отдыха и досуга — это большой город-хаб, в котором между миссиями собираются игроки, чтобы получить награды за выполненные задания, порыться в инвентаре, пообщаться и купить или продать ценные предметы.

Торговцы встречаются на каждом углу, но предъявляют кучу требований, вроде определенного уровня репутации у фракций, или работают с неизвестными типами валют. Есть и особые комплекты брони, и уникальные пушки, покупаемые на очки, полученные в PvP-битвах. Как раз в этом плане Destiny на онлайновые ролевые игры похожа очень сильно, что бы там ни говорили в Bungie.

Еще нам для ознакомления представили одно полноценное PvE-подземелье. На небольшом уровне, в компании других игроков, требуется поочередно побороть двух боссов. Первый — тяжелый танк, второй — механический бехолдер, жалящий лазером. У каждого свои сильные и слабые стороны, которые предстояло обнаружить (танк поначалу кажется неубиваемым). Исход боя зависел от слаженности действий сопартийцев. Хотя и здесь никто не мешает справляться исключительно своими силами, создав закрытую игру.

Ну а для адептов PvP в альфе был отдельный режим, в котором две команды на одной из двух небольших арен сражаются за контрольные точки. Сами сражения протекают совсем как в Halo: весело, стремительно и с применением военной техники.

Революцией Destiny пока не выглядит, но это можно перетерпеть. У Bungie получается отличный шутер с лучшими моментами из Halo, интересным балансом между онлайном и одиночным режимом и более чем уместными ролевыми элементами. ★

С технической точки зрения к картинке сложно придраться — пейзажи великолепны, а погодными эффектами и сменой времени суток разработчики по праву могут гордиться.

Для быстрого перемещения по бескрайним российским и не только просторам разрешается в любое время призывать легкий летающий байк.

Жанр
Экшен-RPG
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
From Software
Платформа
PS4
Дата выхода
2015 год

Bloodborne
Порождение крови

Темный дворецкий

Стоит только глянуть на постер Bloodborne, как возникает желание приписать сверху фломастером «**Dark Souls 3**». Тем временем в ходе тридцатиминутной демонстрации альфа-версии Хидэтака Миядзаки упорно пытается доказать, что новый проект — это не только самостоятельная игра, но даже не духовный наследник серии Souls. Да, игра вдохновлена предыдущими работами **From Software**, но все-таки это принципиально новая вещь. И пока он так говорит, его бедный помощник умирает, и умирает, и умирает, и...

Прав ли Миядзаки-сан? И да, и нет.

Древний город Ярнхэм (Yharnham) переживает не лучшие времена: эпидемия чумы превращает людей в безобразных тварей. В центре этого хаоса игроку предстоит искать лекарство, попутно исследуя темные закоулки фантастически красивого города, напоминающего гротескный Лондон XIX века. Как обычно, обещают огромные сложные уровни, которые можно исследовать веками. И карта все еще не предусмотрена — ориентироваться приходится исключительно по памяти.

Повсюду звучат два ключевых слова: «кровь» и «зверь». Первое говорит о том, что кровь в Bloodborne будет играть примерно ту же роль, что души в серии Souls. Герой сможет вытягивать ее из покойников, пополняя здоровье и открывая доступ к разным бонусам. Однако если не блюсти меру, вам откроется смысл второго ключевого слова.

Наши враги — звери. Всевозможные монстры из ночных кошмаров, будь то банальные оборотни, отвратительные великаны, завернутые в кожу и меха, или что-нибудь совсем неописуемое. Но зверем может стать и главный герой, попросту перебрав крови. Это нисколько не упростит ему жизнь — звериное обличье будет только мешать. А чтобы восстановить «человечность» (что-то знакомое!), нужна кровь человека.

В игре будут изредка встречаться NPC, пригодные для поедания, но, чтобы не пришлось опустошать мир до основания, на помощь придут гости из других миров. Речь о мультиплеере — о нем разработчики пока говорят мало, но намекают на развитие идей серии Souls.

Сражения выглядят более динамичными, нежели в Dark Souls. Это не сверхзвуковой **Devil May Cry**, но исход боя решают не столько выдержка и терпение, сколько напористость. Если в Souls игроки любили отсиживаться за большими уютными щитами, то теперь щитов нет вовсе (вместо них — дробовик, который помогает прервать вражескую атаку), а монстры гораздо агрессивнее, чем вы привыкли. В основе тактики — инициатива. Если вы не будете сражаться яростнее дикого зверя, вас просто разорвут на части.

Хотя, чего греха таить, разорвут вас в любом случае. И не один раз. Миядзаки обещает, что старое доброе чувство превозмогания никуда не денется. Механика игры беспощадна и не прощает ошибок, поэтому главной радостью будет чувство удовлетворения, когда очередное чудовище окажется повержено и можно будет идти дальше. А потом — до посинения убиваться об следующего монстра.

Bloodborne обещает быть одной из самых красивых игр ближайшего будущего. Она завораживает количеством мелких деталей, качеством прорисовки и потрясающим дизайном. Готические ужасы грядущей игры станут новой высотой для разработчиков, которые всегда любили «помрачнее» — а теперь вообще с цепи сорвались. Всюду грязь, кровь, мрак и звериная ярость.

Единственная капля дегтя в презентации — это частота кадров. Разработчики метят в 30 кадров в секунду при 1080p, и к выходу игры у них точно не должно быть проблем. Сейчас игра подтормаживает, но перед нами лишь альфа, и подобные накладки неудивительны.

Подытоживая, можно сказать, что с одной стороны перед нами не только игра, в которой отчетливо виден почерк From Software, но и очевидный наследник идей Dark Souls. С другой — нас ждут как совершенно новый мир, так и свежий игровой опыт. Мы все еще обречены умирать, однако теперь — яростно и стремительно. Авторы делают игру по принципу «если чернуха, то на сто процентов, если хардкор — то на тысячу». ✤

Монстры на месте не стоят и тоже будут рыскать по городу, ведомые жаждой крови. В следующий раз вы вряд ли повстречаете их там, где встречали до этого.

Как и в Dark Souls, локации будут разделены стенами белого дыма. Миядзаки-сан, кого ж вы пытаетесь обдурить?

Огнестрельное оружие используется, чтобы оглушать врагов и отражать атаки. Оно скорее помогает выиграть время, чем убить гадину.

Жанр
Приключение
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal,
Ubisoft Quebec
Платформа
PC, PS4, Xbox One
Дата выхода
28 октября 2014 года
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

Свобода. Равенство. Братство ассасинов

Мы, признаться, и сами не знаем, как **Ubisoft** это удается: каждый год французы заставляют нас восхищаться, по большому счету, одной и той же игрой (о побочных недоразумениях вроде **Liberation** мы тактично умолчим). Меняются эпохи, каркас обрастает приятными и не очень нововведениями, но стержень остается прежним — паркур, огромные города, изобилующие архитектурными изысками (или же не менее красивые морские пучины), и традиционно неудобный стелс. Все эти элементы ежегодно перетасовываются и все равно каждый раз выстреливают — честно, мы не знаем людей, которые не сидели бы во время презентации **Assassin's Creed: Unity** с открытым ртом.

Первое и самое важное: это действительно полноценный AC для некстгена, который мы все так ждали. Да, во время презентации Ubisoft показывали пререндер, но вживую игра выглядит немногим хуже, обмануть нас ни в коем случае не пытались. На E3 уже не раз все шло наперекосяк во время презентаций, и шоу зачастую срывалось из-за неотлаженных демоверсий. Вспомнить хотя бы прошлогоднюю конференцию Sony и печальную историю с зависшим **Black Flag**. Тогда многие кинулись писать гадости, дескать, ничего не работает, все плохо, а игра — провал. Французы всего-то решили в этот раз подстраховаться.

В остальном Ubisoft не наврали: проработанная пятитысячная толпа, реагирующая на всякое ваше действие, — все это и вправду тут. В «Черном флаге» амбиции французов сковывали слабые консоли прошлого поколения, и потому версии для PS4, Xbox One и PC не могли похвастать ничем, кроме высокого разрешения, четких текстур и улучшенного освещения.

Тут же мощности некстгена направлены в нужное русло, и речь идет не столько о графике: каждый в этой огромной массе людей занят своим делом, каждый. И это потрясает — перед нами уже не просто массовка, которая, положа руку на сердце, в прошлых частях нужна была для того, чтобы улицы не выглядели так пустынно, а самая настоящая толпа, которая поддается панике, а ассасины используют это в своих целях.

Социальный стелс обрел новую форму: если раньше все ограничивалось прогулками с куртизанками, которые создавали толкучку и мешали охранникам вас узнать, то теперь вы сами сможете манипулировать настроениями масс. Например, выстрел в воздух или убийство посреди улицы напугает людей, и они инстинктивно, толкая друг друга, побегут прочь, сметая все на своем пути, в том числе и надвигающихся на вас стражников. С этим очень интересно будет играться и экспериментировать.

Кроме того, Ubisoft наконец-то осуществили нашу давнюю мечту — все здания в игре смоделированы в масштабе один к одному. В последних выпусках серии с архитектурой было не очень: Бостон из **Assassin's Creed 3** был одноэтажным, города из Black Flag — совсем небольшими, хотя и очень колоритными. А вот Париж просто огромен, да и проработан он настолько, что по нему будет впору водить экскурсии, указывая на достопримечательности из туристических гидов. Заглянуть можно почти в каждый дом. К слову, паркур также сильно изменился, движения героев стали плавнее и изящнее, теперь по нажатию одной кнопки ассасин в одно мгновение спустится вниз — лазить по карнизам и покорять вершины станет еще приятнее.

Но, разумеется, самое интересное — это совместная игра. Ubisoft, если вдуматься, опять всего лишь расширили формулу, а не переписали ее заново, но возможность сыграть с друзьями сгладит впечатления от надоевших миссий в духе «в сотый раз проследи за движущейся целью». С товарищами рубить стражников и красться будет веселее, тем более что разработчики перенесли в Unity многие фишки из Watch_Dogs (наконец-то можно будет прильнуть к укрытию по собственной воле, ура!).

Насчет Unity у нас нет больших опасений. Каждый раз мы переживаем за Ubisoft и грозимся пальцем, что, мол, уж в этот-то раз вы точно на старой механике не выедете, и в итоге все равно ставим высокие оценки авансом: сейчас прощаем, но чтобы в следующем году выложились на полную и наконец-то обновили механику! Думаем, то же произойдет и этой осенью.

Боязно нам скорее за Assassin's Creed, который будет после Unity. Вести разработку будут Ubisoft Quebec, люди, ответственные за некоторые миссии в последних частях сериала плюс средненькие дополнения **Tyranny of King Washington** и **Freedom Cry**. Монреальское отделение же будет только курировать их работу. А вот как квебекцы справятся с полноценной частью — большой вопрос. ✱

Одному прятаться было непросто, а вот вчетвером, скорее всего, и не нужно.

Надеемся, что исследовать интерьеры дворцов можно будет не только на миссиях.

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Дата выхода
18 ноября 2014 года
Сайт игры
far-cry.ubi.com

FARCRY 4

Двенадцать тысяч футов над уровнем здравого

Ubisoft научились шокировать публику. Первые постеры **Far Cry 4** отчетливо напоминали чью-то фотожабу. Загорелый блондин в розовом костюме на фоне Гималаев... да вы, наверное, шутите! Оказалось, правда еще похлеще. Этот «противный» господин с обложки — Паган Мин, заправила горной страны Кират, затерянной где-то между Непалом и Бутаном. А главного героя зовут Аджай Гейл, он возвращается в родные края и попадает в лапы Мина.

Манерный наркобарон в первую очередь — Ваас 2.0, призванный вновь привлечь охочий до ярких антигероев электорат. Но Ваас — плоть от плоти пирата, он тот же уголовник, только более развитый духовно и расстроенный душевно.

Паган Мин же никак не вписывается в картину мира. Дикая, отсталая горная страна — и на тебе! Напомаженный метросексуал с тонкими чертами лица. Который, однако, спустя полминуты после появления в кадре расковыривает авторучкой горло своему подчиненному за проявленную инициативу. Мин к тому же гораздо менее устойчив эмоционально: после убийства устало падает на землю, потом бросается на шею Аджаю Гейлу и под конец делает вместе с ним «селфи». Мы, правда, можем лишь догадываться, какие сюжетные перипетии нас ждут, но не теряем надежды на эволюцию от образа «чокнутый бандит» в сторону большей глубины.

Первая и очень важная особенность нового Far Cry — игровые уровни. Остров Рук из третьей части не мог похвастаться километровыми равнинами, зато и перемещение по нему проблем не доставляло. А вот Кират — натуральный скалистый ад, напоминающий кошмарный сон разработчика платформеров. Чудовищные перепады высот подстерегают на каждом шагу, а ровные участки, как правило, заняты форпостами головорезов.

Простая шариковая ручка — смертельное оружие в руках Мина. Страшно представить, на что он будет способен, если вооружится карандашом. Не говоря о ноже.

Охота останется важной частью геймплея. Несчастную зверушку теперь можно угостить приманкой. Например, бандитом.

Как заявляют в Ubisoft, именно на головокружительный рельеф они и делают ставку. К счастью, о вертикальных перестрелках речь не шла, несмотря на повальную моду. Акцент сделан на классическое преимущество высоты: можно, скажем, прилепить взрывчатку к бочке с горючим и пинком уронить ее на головы плохим ребятам. Сюда же прибавляется и вечная паранойя насчет гипотетических умников, которые могут сбросить бомбу на игрока. Разумеется, если ИИ не растеряется в царстве обрывов и скал (любой компьютерный противник, и союзник, когда-нибудь да застревает в гранитной стене).

Но и нам придется в каменных лабиринтах несладко. Карта говорит, что до цели полсотни метров, но не учитывает петляние козьими тропами. Долгое, нудное, утомительное петляние, которое совершенно невозможно заполнить интересными событиями.

Однако Ubisoft пробует выкрутиться. Так, в первой половине игры мы раздобудем механический крюк-кошку (очень хотелось написать «бэткоготь») и бэтплащ... простите, костюм-парашют. И если второй прост и понятен — банально прыгаешь и планируешь, то крюк не внушает доверия. Не исключено, что для его применения отведут особые точки. Также есть двухместный самопальный вертолет системы «во имя изоленты и такой-то матери». Резвый, юркий и дымится независимо от маневров пилота — нервы сдают, наверное. Кстати, в бою это чудо инженерной мысли проявляет себя на ура.

Боевая часть все-таки неизбежно изменилась. Аванпосты врагов остались как основа военных действий (разработчики уважительно обозвали их крепостями), но средства уже другие. Тот же вертолет, например, удобен и шустр, но с аллергией на пули.

Кстати, о пулях. Теперь герой умеет стрелять из машины на ходу — удобнейшая и очевиднейшая вещь, которая в условиях Far Cry 4 проявляет себя совершенно по-новому. Только отвернешься, чтобы накормить свинцом автохама, — и лети потом в долину с высоты в пять тысяч футов впереди собственного визга!

Взамен модного лука — скорострельный арбалет, как у Ван Хельсинга. Тихий, но до наручного арбалета Джей Си Дентона ему ой как далеко. Впрочем, стелс как таковой, похоже, почти тот же, что и раньше, — как и баллистика, механика и вообще фундамент. Зато создатели побаловались с окружением: испуганные слоны насаживают на бивни все живое. Этих тварюг и оседлать разрешают, чтобы лично вести «слонерию» в бой. Правда, серый гигант далеко не бессмертен, поэтому лучше маневрировать и шевелить лапами.

Кооператив Ubisoft попытались втиснуть прямо в одиночную кампанию. То есть в любой момент к вам может присоединиться друг (или просто незнакомый хулиган). Миссии отключаются, и начинаются шалости в открытом мире. Интересная находка, вызывающая в памяти **Dead Island**, только в последней наличие соратников не отменяло сюжетного прогресса.

В итоге оказывается, что достаточно поменять место действия, а интересные затеи сами постучатся в дверь. Пока что полеты над живописными хребтами и погони на краю обрыва достаточно убедительны, чтобы выманить у нас энную сумму денег за новую игру.

Жанр
Файтинг
Издатель
Warner Bros.
Разработчик
NetherRealm Studios
Платформа
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Дата выхода
2015 год
Сайт игры
themortalkombat.com

MORTAL KOMBAT X

«Х» — значит «новый»

Говоря о своей новой игре на выставке E3, Эд Бун жестко пресекает все попытки называть грядущую «Смертельную битву» десятой. «В конце названия стоит икс», — говорит он. В английском языке это произносится как «Экс» и созвучно слову Next — «следующий». Следующее, новое — главное послание, которое вкладывают в игру разработчики. Но это не только следующая часть сериала, не просто новая глава в истории — каждый элемент здесь подчинен сменившемуся поколению приставок, бойцов и самим требованиям к игре.

Действие начинается сразу после окончания прошлого турнира и в теории должно было следовать по вехам истории **Mortal Kombat 4**. Но попытки Райдена изменить ход времени дорого обошлись защитникам Земли. Куда теперь повернет фантазия сценаристов, известно пока лишь им самим.

Мы же с уверенностью можем утверждать лишь то, что сюжетные перипетии грядущего турнира охватят целых двадцать пять лет жизни тех, кто выжил в последнем поединке. Если у разработчиков все получится, нас может ждать, пожалуй, самый драматичный эпизод в летописи «Смертельной битвы». Взаимоотношения уцелевших героев, их старение, появление молодых противников и учеников — в этом есть серьезный потенциал. Останется ли Джонни Кейдж таким же весельчаком и оторвой на старости лет? Смогут ли герои оправиться после потери друзей по турниру? Сплотятся ли перед лицом новой угрозы?

Девятая часть Mortal Kombat установила для файтингов новую планку в подаче истории. Игру можно было смело брать только ради того, чтобы пройти сюжетную кампанию. Если **NetherRealm Studios** смогут отойти от простого перетаскивания фигурок персонажей с места на место и сосредоточатся на более глубоком погружении в личности героев, это ознаменует целую веху в жанре.

Честно сказать, предпосылок к этому не так много, но Эд Бун неоднократно делал в интервью акцент на нелинейное повествование и возможность показать персонажей на разных стадиях жизненного пути. Да и ему самому после стольких лет работы над серией несложно будет провести героев по всем кругам ада и вложить в их образы личные переживания. То, что мы ждем сюжетную кампанию виртуальной драки не меньше, чем изменений в механике, само по себе дорогого стоит.

После того как добрую часть классических персонажей раскромсали сюжетной молотилкой, Буну и команде ничего не осталось, кроме как ввести в турнирные перипетии новых бойцов. Незнакомых лиц обещают столько, сколько за всю историю серии не бывало. Одни — совершенно новые, другие — своего рода дублеры старых. Например, оперативница Кэсси Кейдж сочетает боевые стили сразу нескольких известных персонажей: отца — Джонни Кейджа, матери — Сони Блейд, а также соседа по подъезду — Кертиса Страйкера.

На E3 показали сразу шесть персонажей, из которых широкой публике известны лишь двое: вечные противники Скорпион и Саб-Зиро. Четверо оставшихся довольно необычны и свежи для серии. Котал Кан (Kotal Kahn) — крепкий воин, потомок Шао Кана, созданный явно по образу и подобию древних ацтекских вождей. Ферра/Торр (Ferra/Torr) — девчушка Ферра, сражающаяся верхом на глуповатом гиганте в маске из мешковины. Д'Вора (D'Vorah) — женщина-жук, умеющая контролировать стаи насекомых. Ну и уже упомянутая Кэсси Кейдж (Cassie Cage) — дочь Джонни Кейджа и Сони Блейд, перенявшая у папочки самый грязный прием в поединках. Берегите колокольчики!

Пока нам обещают ростер из двадцати четырех бойцов. По словам разработчиков, в игре совершенно точно будет какой-то персонаж из Mortal Kombat 4, появится кто-то и из более поздних частей, за некоторых бойцов дадут поиграть только в режиме истории, а Кэсси Кейдж может оказаться далеко не единственным отпрыском известных нам героев.

Бойцов получается чуть меньше, чем в предыдущей части. Но и с таким набором разработчикам придется немало постараться, чтобы соблюсти баланс. Mortal Kombat всегда был больше игрой для развлечения, нежели спортивной дисциплиной, и только успех предыдущей игры заставил команду Буна всерьез взяться за выравнивание игрового процесса.

Казалось бы, самым логичным и простым способом было бы взять уже обкатанные механики, поколдовать над имеющимися приемами персонажей и на основе этого выпустить более сбалансированный файтинг. Но NetherRealm Studios метят выше: бойцам отныне доступно три различных боевых стиля, каждый из которых добавляет к базовым движениям уникальные спецатаки. Тот же Скорпион, выбрав стиль Ninjutsu, сможет использовать в бою мечи, а с техникой Hellfire — швыряться огненными шарами и вызывать столбы огня под ногами у противника. А разучив стиль Inferno, он получит возможность поджигать свое тело, усиливая атаки, и вызывать исчадий ада себе в помощь.

В теории три стиля на нос позволят уравнять персонажей между собой. В прошлой части они четко разделялись на категории. Одни могли застрелить вас, даже не дав возможности подойти ближе, другие, напротив, вцеплялись в противника клещами и не позволяли разорвать дистанцию. Теперь же каждый боец сможет перескакивать из одной катего-

Классическое противостояние. Скорпион опять победит, недаром ведь он любимый персонаж Эда Буна

рии в другую, станет более гибким и универсальным. Но и работы разработчикам это обеспечит выше крыши. Что несколько настораживает — так это то, что механику стилей Эд Бун преподносит как некую панацею от ситуации, когда, скажем, Кабал по статистике побеждал Синдел в семи играх из десяти.

Отныне же в формулу «персонаж против персонажа» включаются их стили боя. И если Скорпион с первым стилем проигрывает противнику, он сможет переключиться на другой, более эффективный. Проблему контрвыбора это полностью не убирает, потому как противник тоже подстроит стиль своего персонажа. Зато вариативность позволит сосредоточиться на изучении одного избранного персонажа. Если раньше вам очень нравилось играть за ту же Синдел, то в бою против Кабала механика просто подталкивала вас к выбору другого бойца. В итоге вы либо учились играть несколькими героями, либо переходили на более эффективного, плюнув на собственные симпатии и предпочтения.

Конечно, все эти моменты слабо интересны «простым смертным». Турнирных игроков — тысяча, а есть еще шесть миллионов тех, кому такие тонкости до фонаря. Поэтому остается и вопрос о режиме «два на два». По словам Буна, командные столкновения оказались мало востребованными, и будут ли они в новой игре — пока неизвестно.

Внешне новый Mortal Kombat станет еще мрачнее и жестче. Аляповатые кровавые надписи «Fatality» теперь написаны аккуратным тонким шрифтом, а камера делает акцент на останках изувеченного противника, оставляя победителю скромный второй план. Во время прямых эфиров любой желающий мог убедиться в почти отвратительной жестокости добиваний и «рентгенов». Правда, некоторые из них все же не показали. Эд Бун строго-настрого запретил своим подопечным транслировать X-ray Кэсси Джонс и финальный удар Скорпиона, с отрубанием поверженному противнику лица. Конечно, заядлых игроков в Mortal Kombat сложно пронять, но неподготовленную публику игра еще способна шокировать.

Котал Кан в одной из своих вариаций может орудовать мечом. Правда, меч этот какой-то уж слишком азиатский для ацтека с кровью императора Шао Кана в жилах.

Остался в игре и циничный черный юмор. Например, Кэсси Джонс в своем fatality сначала простреливает оппоненту ноги, потом повергает на колени, стреляет в голову и получившуюся дыру затыкает жвачкой. Скорее изощренно, нежели отталкивающе жестоко. Возможность на одной из арен швырнуть в противника ни в чем не повинную старушку можно отнести к той же категории.

Да, наработки студии из последнего проекта — **Injustice: Gods Among Us** не остались в стороне. Теперь предметы на арене можно будет использовать как оружие и в Mortal Kombat X. Сломать сук в лесу и смачно заехать им противнику по голове, бросить во врага вынесенный волнами труп или ошпарить кипящим варевом из котла — в смертельной битве есть лишь одно правило: выживает сильнейший. Жестокие сцены в сочетании с интерактивными аренами, помимо разнообразия, несут в себе дополнительный потенциал. Если дизайнеры захотят и должным образом преподнесут удары с использованием подручных средств, обычные драки могут перерасти в настоящие звериные склоки, где не остается иного выбора, кроме как побеждать любыми средствами.

За взаимодействие с аренами будет отвечать отдельная механика, слегка улучшенная со времен Injustice. Помимо привычной линейки энергии, которая расходуется на прерыватели комбинаций ударов и усиленные приемы, бойцам добавили отдельную полоску выносливости из двух делений. Чтобы швырнуть что-то тяжелое или отскочить от противника, используя стену или ветку, потребуется тратить выносливость, а дальше придется ждать восстановления. Еще эта шкала будет расходоваться на пришедший из третьей части бег.

Различные стили персонажей, интерактивные арены и удары с разбега сделают игру более динамичной и насыщенной, но повысят планку вхождения для неопытных игроков. Так что начинать тренировать пальцы есть смысл уже сейчас. А если вы все еще беспокоитесь за баланс — не стоит. Вместе с прошлой частью Mortal Kombat впервые вышел на киберспортивную арену, и это явно не тот плацдарм, который NetherRealm Studios и издательство **Warner Bros.** могут себе позволить потерять. Турниры, стримы и подкасты не только продлевают Mortal Kombat жизнь, но и с каждым годом привлекают все новых и новых поклонников.

Современный файтинг не представляет собой большой ценности без стабильного и быстрого онлайна. Сразу после анонса новой части на сервера MK9 накатили обновление. А значит, работы по налаживанию сетевой механики идут полным ходом, а некоторые игроки даже отмечают, что не безуспешно. Что получится в итоге, пока совсем непонятно, но Эд Бун уже успел пообещать, что каждый участник онлайновых ристалищ почувствует себя частью мировых событий. Быть может, нас ждет масштабное столкновение реальностей?

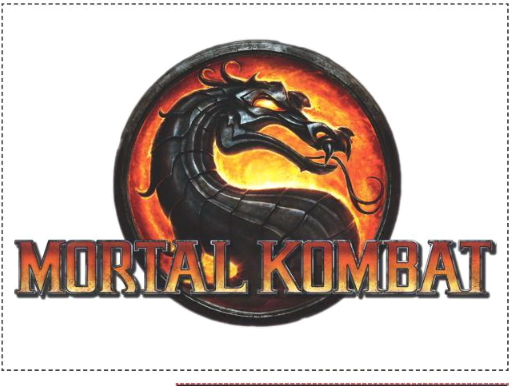
Впереди еще куча новостей и разговоров о персонажах и механике. Новые подробности обещали раскрыть на ближайших крупных игровых конференциях. Эд Бун не прощается, он говорит: «Get Over Here!» ●

Д'Вора во всей своей хитиновой красе. Вместо порезов и ран, у нее на броне появляются вмятины и трещины.

FINISH HIM!
Как Mortal Kombat избежал фаталити и выжил

В России к серии файтингов **Mortal Kombat** относятся с некоторым трепетом. Игры про шаолиньских монахов и разноцветных ниндзя еще называли «Смертельной битвой» — как известную экранизацию с Кэри-Хироюки Тагавой в роли Шан-Цунга. Юные зрители в то время, скорее всего, еще учились в школах, собирали сотки с изображениями героев, называли и игру, и фильм одинаково просто — словом «Комбат».

Так уж получилось, что судьба всей серии Mortal Kombat оказалась крайне драматичной: игры были на вершине успеха и превращались в культурный феномен, МК зарабатывал миллионы долларов и влиял на смежные медиаотрасли. Весь триумф только ради того, чтобы удариться о дно настолько серьезно, что сама идея продолжить выпуск новых игр некоторое время казалась абсурдной! Через эти страдания создатели Mortal Kombat пришли к лучшему проекту в серии — **Mortal Kombat (2011)**. Скорпион и Саб-Зиро снова в моде, но мы их никогда и не забывали. С чем им пришлось столкнуться за пару десятков лет — расскажем ниже.



Старейшая история

1992 год. В чикагском офисе **Midway** работают Эд Бун и Джон Тобиас — главные идеологи сериала. Они совсем недавно увидели файтинг **Street Fighter 2** от **Capcom** и потеряли всякий покой. Mortal Kombat соавторы сделали за полгода под впечатлением от чужой популярности и без особых надежд на коммерческий успех. Визитной карточкой Mortal Kombat стал необычайно высокий по тем временам уровень насилия: один из персонажей, Кейно, вырывал у еще живого, но поверженного врага сердце из груди, а ниндзя Саб-Зиро отрывал голову жертвы вместе с позвоночником. Для 1992 года выглядело это жутковато, бойцы были словно живые — движения настоящих людей оцифровывали при помощи full-motion video.

При этом ультранасилие не помешало игре стать хитом аркадных залов, а крик «FINISH HIM!» стал одним из главных атрибутов серии.

Вскоре появились консольные версии МК для актуальных на тот момент приставок SNES, Game Boy, Sega Genesis и Sega Master System с введенной цензурой. В «правильной» версии отсутствовали жестокие добивания-фаталити и разлетающиеся в разные стороны после каждого удара пинты крови. PC цензура миновала — пользователи операционки MS-DOS смогли увидеть, как бойцы отрывают друг другу головы и дерутся насмерть.

Успех следовало закрепить, и разработчики бросились делать продолжение Mortal Kombat с удвоенной силой.

Расцвет декапитаций

Период с 1993 по 1997 год считается расцветом феноменального успеха серии. Midway сделали

Рекламный плакат первой части МК. Рэйден тогда еще был условно «злым» героем, иначе его бы не стали показывать в столь неблагоприятном виде. Основные симпатии герою принес актер Кристофер Ламберт, блестяще сыгравший роль Рэйдена в фильме «Смертельная битва» (1995).

НЕВЫНОСИМАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Могло ли одно наличие крови в красочных доселе мордобоях гарантировать игре долгую жизнь? Через месяц после Mortal Kombat свет увидел еще более кровавый файтинг — **Time Killers**, в котором бойцы из разных времен и мест сражались друг с другом, используя бензопилы, каменные топоры и футуристические лезвия, калеча друг другу ноги, отрубая руки и обезглавливая прямо в бою. Примерно через год появилась **Eternal Champions**, в которой добивания противников сделали еще более вызывающими. А ведь был еще и **Weaponlord**, который принято считать родоначальником серии **SoulCalibur**.

Но Mortal Kombat помнят до сих пор, а серия, пройдя через несколько падений, продолжила жить и вновь оказалась на гребне успеха. Во многом запас прочности был заложен именно тогда, в конце 1992 года, с выходом первой части. Совместить виртуальный мордобой с неприкрытым насилием пытались не только Бун и Тобиас. Идея эта плавает в ближайших потоках эфира, и прибегали к ней многие. Но пока все прочие продолжали рисовать «мультики», создатели Mortal Kombat решили использовать уже обкатанную на тот момент, но не сильно популярную технологию захвата full-motion video, при которой игровые спрайты не рисовались вручную, а захватывались из отснятого видео.

Одна из худших игр под брендом Mortal Kombat — MK 4. Версия для PC отличалась какой-то нездоровой, повышенной убогостью, на которую было сложно закрывать глаза даже ярым фанатам сериала. И такой-то беспредел в один год с Tekken 3 (1997).

Мало кто знает, но, когда серия была в расцвете сил, создатели MK учредили «живое турне» с любителями-актерами, игравшими персонажей серии. Они ездили по городам и давали нечто вроде цирковых представлений. За дополнительными подробностями обращайтесь к Google по запросу «Mortal Kombat Live Tour».

два эталонных сиквела — Mortal Kombat 2 и Mortal Kombat 3. В стороне не осталось почти ни одной платформы, шанс сразиться насмерть должен быть у всех! Каждая из частей возводила файтинг на новый уровень. Во второй части добавили простенькие комбо-удары, некоторые фаталити зависели от окружения (противника можно запросто спихнуть в озеро кислоты или сбросить с моста на шипы).

Кроме того, в Mortal Kombat появились секретные персонажи, а обилие разных внутренних шуток и секретов стало фирменной чертой серии.

Третья часть позаимствовала многоударные комбинации у **Killer Instinct** и добавила новых героев: в MK 3 впервые дебютировали роботы (Сайрекс, Сектор и Смоук), а также отсылки к этнической культуре разных стран (индеец Найтвульф, четырехрукая женщина Шива).

Первые три выпуска неоднократно переиздавались, и даже существуют в актуальном виде для платформ Xbox 360, PS3 и PC — например, в сервисе цифровой дистрибьюции игр Steam можно купить **MK Arcade Kollection** и прикоснуться к истории. К слову, успех игры в середине девяностых был настолько велик, что авторы не стеснялись заниматься самокопированием и перевыпуском игр с небольшими добавлениями контента. Их можно понять: в то время DLC или патчей для консольных игр еще не существовало, а продавать почти одно и то же, но с незначительными изменениями хотелось всегда.

Так на PC и на других платформах появилось расширенное издание MK 3 с дополнительными режимами игры, новыми бойцами и аренами — **Ultimate Mortal Kombat 3**. Чуть позднее идею сделать абсолют-

ЛИЧНОСТЬ АВТОРА

Эд Бун, некогда обычный программист Midway, а теперь настоящая икона серии Mortal Kombat, не так давно попал в Книгу рекордов Гиннесса. В 2008 году его наградили за «самый длительный срок работы актером озвучения видеоигры». Бун подарил свой голос Скорпиону, а популярный персонаж участвовал во всех актуальных частях МК и даже двух кинокартинах.

Эд Бун продолжает работать над игровым сериалом, которому недавно исполнилось 20 лет. Попутно он дает интервью о судьбе серии, оказывает влияние на комиксы, игры и даже экранизации, в числе которых есть сериал Mortal Kombat: Legacy. У него заимствуют идеи коллеги из Double Helix Games, и он дружит с Кеном Лоббом, главным идеологом серии Killer Instinct. В прошлом году Бун даже умудрился «протащить» своего любимчика Скорпиона, ниндзя в желтом костюме, в файтинг о битвах супергероев Injustice: Gods Among Us, где тот на равных дрался с Суперменом, Марсианским охотником и Бэтменом и в итоге оказался настолько хорош, что его «ослабили» в очередном патче.

ную МК-игру довели до апогея, впихнув героев из всей трилогии в **MK Trilogy**. Игру сделали на основе третьей части и собрали в ней почти всех известных персонажей из первого и второго МК, включая подзабытого промежуточного босса Горо и майора Джэкса с руками до «кибернетизации». В случае с некоторыми персонажами игрок мог выбирать их костюмы и наборы ударов как из первой, так и из третьей части.

Дела идут на спад

Темп разработки ускорялся, внимание команды распылялось на несколько платформ, а метод «сделаем еще одну похожую игру и добавим парочку разноцветных спрайтов» начал работать не так хорошо, как изначально задумывали. Понемногу серия начала сдавать позиции, а оригинальные, новые проекты у Midway получились крайне бестолково — речь идет о **Mortal Kombat: Special Forces** и **Mortal Kombat 4**.

«Четверка» отказалась от многих любимых героев серии, подсунув вместо них новичков. Частично эту проблему решили в **Mortal Kombat Gold (1999)**. Игра вышла эксклюзивно для Sega Dreamcast через два года после релиза MK4, и в Gold добавили нескольких старых персонажей.

Владельцы PC-версии MK 4 так и остались с кривым, нестабильным и удручающе плохим портом MK 4 с консолей, который после релиза никогда не дорабатывался. Продажи оказались под стать контенту — большинство людей бойкотировало отвратный файтинг.

С **MK: Special Forces** история вышла еще хуже. Разработчики обещали столько возможностей, что позавидовать запалу авторов мог сам великий сказочник Питер Молиньё, обещавший сделать игру Fable революцией игровой индустрии. Весь запал растерялся по дороге: к сожалению, еще в процессе разработки сроки сдачи проекта ускорили, а команду частично расформировали. Из Midway со скандалом ушел Джон Тобиас, комиксист и ключевой дизайнер героев вселенной МК, один из главных визионеров в MK:SF. Этот экшен все-таки выпустили летом 2000 года, но он стал худшим проектом в истории серии.

ПК-забвение, худшие времена

Дела у компании Midway после провальных новых игр пошли неважно. Продажи упали, а критики разгромили в пух и прах все новые попытки — уже известные нам MK Gold, MK:SF и MK **Mythologies: Sub-Zero**, кривой экшен-платформер для PSone и N64.

После феноменального провала и дорогостоящей рекламной кампании MK Gold (1999) серия взяла длительный таймаут. Новых проектов в разработке не наблюдалось. Однако за закрытыми дверями студия Midway хладнокровно думала, как бы вернуть сериалу былое величие. В ноябре 2002 года выходит **MK: Deadly Alliance**, попытка «перезапустить» серию. Владельцы персоналок об этой части истории могут забыть: пятая, шестая (**Deception**), седьмая (**Armageddon**) и восьмая части (**Mortal Kombat vs DC Universe**) проигнорировали PC как платформу. Пожалуй, напрасно — ни одной из этих игр не удалось вернуть сериал в лигу мультиплатиновых бестселлеров, где она была во времена первой трилогии.

После Deadly Alliance качество новых выпусков исправилось в лучшую сторону, а игры перестали выходить с критическими недоработками (как PC-версия MK 4). По этой причине команда Эда Буна решила повторить трюк с MK Trilogy и превратила седьмую игру цикла MK: Armageddon в аналог MKT, впихнув в нее всех ранее известных персонажей и разбавив двумя абсурдными и ненужными героями — женщиной-ниндзя Khameleon, копировавшей приемы всех женских бойцов в игре, и мужчиной-ниндзя Chameleon, копировавшим приемы мужской половины ниндзя-ростера. Всего получилось шестьдесят два бойца, и на тот момент это было рекордом для жанра.

Несмотря на все страдания серии и неудачные маркетинговые решения, Midway не удалось озолотиться благодаря «ностальгирующим» по девяностым фанатам файтингов в целом и МК в частности. Начиная с Mortal Kombat 3 серия металась от задворок индустрии к главной сцене и обратно, но в итоге Midway признала себя банкротом в 2009 году, а ее ак-

MK: Shaolin Monks была объективно хорошей игрой и выдающимся beat 'em up, и поклонники по сей день просят HD-ремейк. Достать ее сложно даже для родных платформ PS2 и Xbox, поэтому лучший способ ознакомиться — посредством эмулятора.

Странными тропами

Не секрет, что после ухода Тобиаса многие концепты новых героев выглядели, мягко говоря, вторично и часто были либо плохими, либо нелепо обыгрывали старые варианты — вроде женской вариации Саб-Зиро (Фрост) или «злой версии» Джэкса (Дариус). Многие из таких «странных героев» пришли в серию Mortal Kombat достаточно неожиданным путем. Отметим несколько самых важных.

Ниндзя Нуб-Сайбот появился в MK 2 в качестве стандартного спрайта ниндзя, перекрашенного в черный цвет. В его имени заложены перевернутые фамилии двух оригинальных создателей сериала, Буна и Тобиаса. После ухода последнего имя сократилось до Нуб, но в MK 9 он вновь указывается как Noob Saibot. Другой персонаж, ниндзя Рейн сиреневого цвета, был издевкой Буна над игроками и дебютировал в заставке MK 3, — за Рейна нельзя поиграть, а добавили его только потому, что Буну нравился музыкант Принц и его песня Purple Rain. Лишь с выходом UMK 3 герой занял место в ростере MK и обрел биографию: он принц уничтоженного Шао Каном королевства Эдения.

С единственной новой героиней в каноне MK 9 (Фредди Крюгера или Кратоса в расчет не берем), Скарлет, тоже все непросто. Впервые она появилась как графический баг в Mortal Kombat 2. Из-за сбоя принцесса Китана отображалась в трико не синего, а красного цвета, и фанаты прозвали ее «Леди в красном», Скарлет. Спустя много лет девушку все-таки добавили в игру, породнив ее красный цвет с магией крови. Скарлет буквально соткана из крови замученных до смерти жертв.

Не всем бойцам повезло разделить судьбу вышеупомянутой троицы. Например, разработчики так и не доделали таких героев, как Nimbus Terrafaux, начавшегося с шутки в журнале EGM, или Belokk, скриншоты с которым попали в Сеть до релиза MK Gold и которого разработчики отменили в последний момент. Сложнее всех судьба сложилась у ниндзя Тремора. Он сражался с Джэксом в экшене MK: Special Forces и подчинялся клану «Черный дракон». Разработчики много лет игнорировали просьбы фанатов добавить Тремора в список бойцов, но в итоге Эд Бун пошел на небольшие уступки: в Mortal Kombat для Vita появились три несюжетных миссии, где фигурирует Тремор. Он не забыл старые обиды и страстно желает убить бывшего хозяина Кейно, а также заклятого врага Джэкса и трех предавших его друзей — Скорпиона, Саб-Зиро и Рептилию. Теперь это эксклюзивный боец для PS Vita, но в другие версии добавлять его не стали. Видимо, боятся повторения беды, постигшей Special Forces.

тивы распродали на аукционе. Не помогли даже успешные продажи восьмой части, которые благодаря поклонникам вселенной DC составили 1,9 миллиона проданных копий.

Наше время

В 2011 году вышла девятая часть Mortal Kombat без цифр в названии. Причина тому — перезапуск сериала после того, как студию Midway Games упразднили, а права на серию перешли к **Warner Bros.** Ведущим разработчиком остался Эд Бун, создавший после банкротства компанию **NetherRealm Studios**.

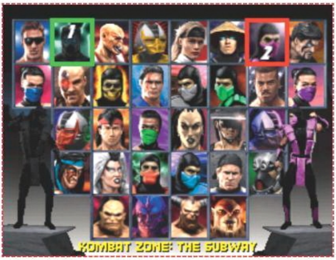
Как известно, сюжетная линия в Mortal Kombat (2011) стала одним из лучших сторилайнов в жанре за всю его историю. Перезапуск игры обязал авторов переосмыслить громадное наследие сериала и преподнести уже знакомые события в несколько измененном ключе.

Так, в новом MK в киборга превращается не Смоук, а его лучший друг Саб-Зиро. Найтвульф жертвует собой, чтобы остановить разрушительный ритуал Куан Чи. Мотаро погибает в схватке вне турнира, а обезображенный Кабал становится на сторону сил добра.

Таких мелочей, приятных и важных для «олдовых» фанатов, в сюжете новой трилогии обнаружилось достаточно много. Фактически MK 2011 переписала историю в формате «А что, если?» и сама стала трилогией нового времени, детально рассказав о завершающем, десятом турнире между силами Земли и Внешнего Мира, нелегальном 11-м турнире и вторжении сил зла на Землю после сокрушительного поражения. Было чертовски интересно! Из-за того, что игра получилась действительно хорошей, Warner Bros. подарили расширенный порт владельцам PlayStation Vita, а в 2013 году выпустили ее на PC. В итоге обе современные игры во вселенной MK попали и на платформу, где серия пользовалась заслуженным успехом (вплоть до четвертой части). Сегодня в Steam можно купить как MK: Arcade Kollection, так и «девятую» часть Mortal Kombat, причем из всех возможных вариантов эти версии — объективно лучшие. Только не забудьте докупить PC-совместимый геймпад. ●

Поначалу все героини-ниндзя были одинаковыми, так как все их движения списывались с одной актрисы. Разработчики расширяли список бойцов такой уловкой из-за ограниченных ресурсов картриджа. Позднее все же появились внешние различия между Китаной, Милиной и Джейд. Также к ним добавилась новая подружка — Скарлет, свирепости которой позавидует сама Милина.

Девятая часть не только скомпилировала заслуги предыдущих выпусков, но и преумножила их, подарив лучшую сюжетную кампанию в жанре файтинг и максимально детальных героев, которых многие любят с самого детства. Здесь даже спрятан светлый образ Великого Кунг Лао — одного из главных бойцов Земли, который ранее появлялся только в комиксах и телесериале MK: Conquest.



Экран выбора бойцов MK Trilogy пытался объять необъятное. Некоторые слайды героев «перелистывались», давая возможность переключиться между разными версиями Рэйдена, Джэкса или Кунг Лао.

Жанр
Шутер
Издатель
Activision
Разработчик
Sledgehammer Games
Платформа
PC, Xbox One, PS4, Xbox 360, PS3, Wii U
Дата выхода
4 ноября 2014 года
Сайт игры
callofduty.com/advancedwarfare

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Детальный контроль

Как и в свое время **Modern Warfare**, на первый взгляд новая **Call of Duty** кажется бесконечно воспроизводимой игрой. Экзоскелеты! Ховербайки! Ховертанки! Магнитные перчатки! Граната работает в нескольких режимах! После такого Advanced Warfare хочется заочно назначить стартом новой серии поразительных блокбастеров, разом при этом вычеркнув из памяти все традиционные милитари-шутеры. Кусочек игры, развернувшийся на проекционном экране во время пресс-конференции **Microsoft**, только сильнее прежнего раззадорил потребительский энтузиазм.

Главный герой, рядовой Митчелл, пробивается с сослуживцами сквозь смурной городской пейзаж, усыпанный градиентами огня и неона. Визуальный ряд вообще-то не самый специфический для Call of Duty, но вот в кадр с жутким механическим урчанием вползает стальная махина на четырех лапах, а спустя минуту окончательно включается «Война миров»: синие всполохи, гулкий шум, и над головой проносится косяк аморфных черных существ. Чтобы укрыться от опасности, Митчелл с напарником используют в качестве щитов дверцы автомобиля — облаченным в экзоскелеты солдатам вырвать куски металла не менее просто, чем в секунду запрыгнуть на крышу автобуса (в костюм инсталлирован реактивный ранец). Или вмиг раствориться в воздухе, активировав оптический камуфляж.

Часть прессы, конечно, с ходу пустилась в нудные измышления на тему того, как возможность становиться невидимым и гранаты, умеющие самонаводиться на противников, преступно повлияют на баланс в мультиплеере. Другое дело, что про сетевой режим авторы пока ничего толком не сообщили, а вот в одиночной кампании оружие и гаджеты уже выглядят просто восхитительно. Когда вы взмываете на три метра вверх, с обломков здания определяете местонахождение врагов (при помощи, опять же, гранаты: встроенный радар окрашивает фигуры притаившихся солдат в красный цвет), затем резко приземляетесь рядом с ними и раскидываете все живое импульсными выстрелами — это не просто оживляет перестрелки. В рамках серии это фактически меняет саму сущность городских сражений — смещает акценты, превращает вас из рядового в солдата в охотника.

Именно в этом (а вовсе не в тоннах грандиозно тонущего в океане пыли реквизита из Сан-Франциско, любовно изучаемых виртуальной камерой в трейлере) стоит видеть причины рекордных для интернет-анонса очередной Call of Duty девяти тысяч ретвитов, да и всех остальных признаков глобальной горячки. Впервые с 2007 года Call of Duty, что называется, обновила статус, причем сделала это максимально изящно.

Отдельные споры ходят вокруг технологий, используемых **Sledgehammer Games** в новом шутере. После заявления авторов о том, что для Advanced Warfare они переработали чуть ли не весь старый движок (что означает новую систему физики, улучшенные анимацию и звук), в интернете нашлось немало экспертов, предположивших, что это не совсем правда. Якобы выглядит все как в очередной раз перекрашенный **Quake 3**. Затем реальные эксперты установили, что кадры и трейлеры, скорее всего, записывались с разрешения 1568x882, что привело к неоправданному ликованию первых.

Так или иначе, до откровенного уродства **Call of Duty: Ghosts** игре явно далеко: картинка смотрится пристойно даже по меркам новых консолей, а лицевая анимация здесь и вовсе чудесная. Вполне окупает страдальческий вид Кевина Спейси (и, наверное, всех остальных актеров) с навешанными на его физиономию датчиками движения. ★

Дополнения к игре пообещали первым делом выпустить на Xbox One.

Открывать новые возможности костюма можно будет за очки, получаемые в ходе выполнения миссий.

Тяжелые экзоскелеты лишат вас повышенной ловкости, но помогут в считанные секунды избавить окружение от противников.

Жанр
Слэшер
Издатель
Nintendo
Разработчики
Omega Force, Team Ninja
Платформа
Wii U
Дата выхода
26 сентября 2014 года
Сайт игры
www.gamecity.ne.jp/zelda/introduction.html

Hyrule Warriors

Руби за рупии

Известная серия масштабных псевдоисторических слэшеров **Dynasty Warriors**, где одним спецударом можно убить до пары-тройки сотен врагов, перебирается в мир **The Legend of Zelda**. Единожды изобретя удачную механику в Dynasty Warriors, **Tecmo Koei** принялись применять свой опыт ко всему подряд, и, что самое удивительное, почти все игры серии Warriors отлично продавались. Дело дошло и до знаменитой «Зельды», а издателем игры выступает, конечно же, Nintendo.

В играх цикла Warriors сюжет обычно играет третьестепенную роль. Однако ради доброй репутации The Legend of Zelda разработчики в лице Эйдзи Аонумы и Ёсукэ Хаяси, продюсера Dynasty Warriors, хорошо потрудились над сюжетной основой. Итак, Хайрул наводнили силы зла — армии ящеров, гоблинов и скелетов, в которых легко узнаются фирменные враги «Зельды». Их подослала злодейка-волшебница Ция.

Когда-то она была заступницей символа власти королевства, знаменитого Трайфорса, но ревность по отношению к Зельде и порочная любовь к Линку отравили сердце чародейки. Словом, она свихнулась. Ция похищает Зельду, правящую принцессу Хайрула, а земли королевства отдает на растерзание монстрам. В качестве генералов — сразу два злодея, Valga и Wizro, срисованные с персонажей мира «Зельды» — боссов Volvagia (огромного огненного дракона) и Wizzrobe (заклинателя в волшебном плаще). Но это еще не всё!

Лучшие воины Хайрула намерены закопать волшебницу в землю, однако за ней стоит сам Ганондорф, вечный антагонист Линка и отпетый злодей, с которым мало кто сравнится по подлости и коварству. На помощь Линку прибыли воители из разных эпох — телохранительница Зельды Импа из **Ocarina of Time**, самопровозглашенная «принцесса жуков» Агита из **Twilight Princess**, сумеречная принцесса Мидна и другие герои, включая саму Зельду, за которую тоже разрешат «повоевать».

Серия Dynasty Warriors давно ставит рекорды по количеству играбельных протагонистов, и, похоже, в Hyrule Warriors эта традиция сохранится. Планируется много персонажей — на экране выбора героев достаточно пустых ячеек, а в Сеть время от времени попадают подробности о новых героях. К примеру, на днях анонсировали участие белой ведьмы по имени Лана, придуманной специально для игры.

Геймплей, конечно же, очень похож на игровой процесс Dynasty Warriors. Это уже не первый случай переноса культовой вселенной на механику известной серии — Tecmo Koei, к примеру, успешно издают серию **One Piece: Pirate Warriors** по одноименному аниме, ставшему одним из главных приключенческих сериалов современности. Интересно, как сложится судьба Hyrule Warriors?

У игроков будет огромная карта со множеством арен, соединенных между собой коридорами и тропинками. Почти во всех «комнатах» и «помещениях» есть локальные вражеские лагеря, которые необходимо захватывать. В начале боя у Линка обычно имеется небольшой отряд хайрульских воинов, но захват чужих лагерей автоматически призывает новые резервы «пушечного мяса».

Как в каком-нибудь **God of War 3**, у героев есть обширный арсенал атак, отличающихся особой зрелищностью и разрушительностью. Используют герои все те же культовые предметы из мира «Зельды» — бомбы, абордажные крюки, лекарственные пузырьки красного цвета и так далее. Оружие под стать — Линк выбирает меч, щит и посох огня, а Зельда атакует врагов из лука. Героев можно вооружать разными видами оружия, в зависимости от которых изменяется часть их приемов и акцент на типе атак (физические и магические, дистанционные и ближние).

К счастью, авторы не стали перегибать палку и вводить огнестрельное оружие — каноны фэнтезийного мира The Legend of Zelda неприкосновенны. Из поверженных врагов выпадают фирменные для серии «рупии», которые можно между миссиями обменять в магазине на артефакты, улучшения боевых характеристик персонажей и новые костюмы. Само собой, у героев есть параметры, которые улучшаются по мере получения уровней. В качестве приятного бонуса обещана поддержка кооперативного режима «за одной консолью», где второй игрок вооружается контроллером Wii U GamePad и играет на его отдельном мини-экране.

В сентябре для Wii U выходит преступно мало достойных игр — и Hyrule Warriors определенно одна из тех, на которые стоит обратить внимание. Здесь много приятных мелочей, которые оценят поклонники: к примеру, часть эксклюзивных предметов можно будет найти только в сундуках, а открытие сундуков будет сопровождаться тем же звуком, что и в «Зельде». При этом бешеная динамика Dynasty Warriors тоже никуда не делась и все так же позволяет почувствовать себя всесильным рыцарем, который не боится ни огромных монстров, ни многочисленных армий. ◆

Главный заступник Хайрула готов намотать на клинок сотню-другую монстров.

Линк забрасывает большого монстра бомбами, оружием, которое фигурирует почти в каждой части «Зельды».

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Microsoft
Разработчик
Playground Games
Платформа
Xbox 360, Xbox One
Дата выхода
Осень 2014 года
Сайт игры
forzamotorsport.net

FORZA HORIZON 2

Навстречу свободе

Forza Horizon из числа тех игр, поиграв в которые испытываешь грусть. И вовсе не потому, что последние часы вышли слабыми, — просто очень жаль, что такие приключения подходят к концу. Праздник — это, вообще, наверное, главное слово, которым хочется охарактеризовать первую часть. Яркая, жизнерадостная, красивая — проходить ее хотелось не только и не столько из-за самих гонок, сколько ради атмосферы шоу, музыки, радио ди-джеев и живописного, огромного мира. И, судя по всему, у второй части ориентиры ничуть не изменились.

Мы немножко поиграли в новую часть самого позитивного автосимулятора в мире и спешим доложить — все точно так же, как в первой части, только лучше!

Осенью нам снова предстоит стать участниками невероятного автомобильно-музыкального праздника. Только в этот раз он развернется немного в другом месте: колесить предстоит по просторам Южной Европы. Широкие поля, леса, горы, морские побережья — насколько все красиво, словами не передать! Однако особенно разработчики подчеркивают даже не сами красоты, а возросшие масштабы и полную свободу.

Ни ограждения, ни невидимые стены больше не будут вам мешать. «Изменять» маршруты гонок можно и нужно: не раз нам приходилось видеть, как целая череда соперников просто брала и... сворачивала с дороги, предпочитая сократить путь, колеся по какой-нибудь грязи. И разработчики не преминули отметить: дескать, видите, наша игра ведь о свободе, и игроку отныне самому решать, как и каким путем идти к победе.

Более того, по словам продюсера, в свой новый проект они запихнули контента на сто часов геймплея. Гонки, какие-то события, находки — количество «мероприятий» приблизилось к нескольким сотням. А ведь можно еще и просто надавить на газ и помчаться навстречу приключениям! И там, уж поверьте, вы можете найти много интересного.

Тут становится особенно актуальным еще один элемент свободы — так называемая концепция Barn Find, согласно которой в оригинале нам предлагалось отыскать, а после отреставрировать (правда, не самостоятельно) несколько исторических автомобилей, настоящих раритетов. Поиски таких «монстров» доставляли необычайное удовольствие: об их примерном местонахождении сперва нужно было узнать по радио, затем блуждать по округе в поисках заветной «старушки», а уж только потом наслаждаться видом возрожденного автомобиля. Не изменится ничего и в продолжении. Только в этот раз искать будем действительно уникальные автомобили, которых раньше не было ни в одной части Forza. Словом, плутать действительно будет ради чего.

Вернется и еще одна фишка серии — Showcase Events, в которых нам то и дело предлагалось посоревноваться с воздушным шаром или самолетом. Более того, в продолжении в списке соперников ожидается пополнение: так, например, **Playground Games** решили добавить соревнования с... паровозом. И что-то подсказывает, что такие заезды будут, вероятно, даже веселее классических гонок с обычными соперниками.

Не может не радовать и новость о том, что количество радиостанций удвоили, ведь во многом именно они создавали потрясающую атмосферу музыкального фестиваля. Разработчики снова пригласили курировать это направление известного британского ди-джея Роба да Банка. И тот, по их словам, и теперь потрудился на славу.

Во многом Forza Horizon запоминалась благодаря отличному подбору музыки: крупных хитов там почти не было (хотя именно благодаря игре многие ими и стали), но тем не менее любой мог найти композиции на свой вкус. Во второй части будет не хуже: порадовать есть чем и поклонников электронной музыки, и ценителей альтернативного рока, и даже любителей легкой «летней» попсы.

Если верить продюсеру игры, события развернутся где-то на пересечении территорий Франции и Италии.

Погодные эффекты — отдельный повод для гордости разработчиков.

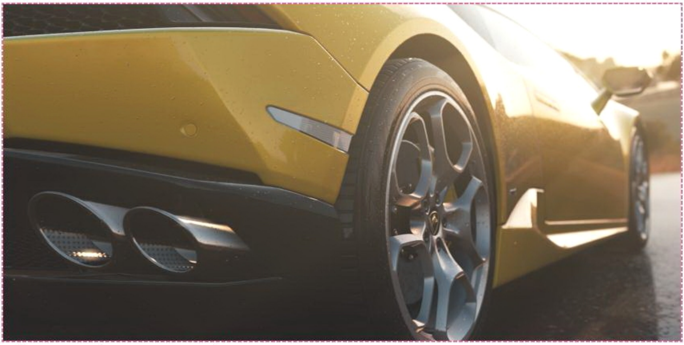
Многие вещи достались игре по наследству от **Forza Motorsport 5**. В Horizon перекочевали технология и прекрасно нарисованные некстген-автомобили (хотя есть, конечно, и пополнения, вроде Lamborghini Huracán), а также новомодная система Drivatar, призванная «запоминать» стиль водителя, чтобы затем наделять им... ботов.

На деле это зачастую выливалось в то, что противники, научившись у всяких горе-водителей, вели себя излишне агрессивно: устраивали завалы в первом повороте, сталкивались, не оставляли места на треке и даже «приезжали» в зад другим гонщикам. Все это, само собой, обещали поправить (хотя в демке, показанной на E3, они по-прежнему не прочь пободаться).

Более того, в Playground несколько развили тему, «научив» аватаров путешествовать по открытому миру по следам своего хозяина. Таким образом, он, сам того не ведая, может помочь вам найти раритетный автомобиль или привести в какое-нибудь особенно живописное место. Социальным элементам разработчики вообще уделяют неоправданно много внимания и то и дело распинаются о важности взаимодействия между игроками, о том, как можно будет «делиться» ливреями и находить друзей.

Но, на наш взгляд, куда важнее, что игре досталась и фирменная физика серии. Ее, конечно, трудно назвать реалистичной: скорее это такая золотая середина между аркадой и чем-то вроде симулятора. Классическим трассам из Forza Motorsport 5 все это не очень подходило, но на широких пространствах раскрывается совсем с иной стороны. Машину слишком часто заносит, и, в целом, ведет она себя немного нервно, но ездить все-таки приятно, а это главное.

Помимо всего прочего, разработчики очень гордятся сменой дня и ночи, дождем, эффектами вроде модного нынче конденсата на машине, а также стабильными тридцатью кадрами в секунду при разрешении в 1080p. Однако все это, по большому счету, мелочи. Главное же, что, судя по увиденному, Forza Horizon 2 — это все тот же праздник, что и пару лет назад. Только в этот раз он продлится несколько дольше. Что ж, мы только «за»!



Уж что-что, а автомобили здесь выглядят просто блестяще. За это во многом стоит благодарить разработчиков Forza Motorsport 5.

Жанр
Тактический экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Дата выхода
2015 год

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX | SIEGE

Осадные игры

Серия Rainbow Six уходила в подполье на многие годы, поэтому анонс новой части стал действительно приятным сюрпризом от **Ubisoft**. Завершение пресс-конференции на Е3 2014 опять получилось запоминающимся — в прошлом году на месте RS:S была **The Division**, а в 2012-м пресс-конференцию почетно закрыла **Watch_Dogs**. Выходит, проекту отведена важная роль в линейке релизов от «Юбиков» на 2015 год.

Последняя вменяемая часть сериала, **Rainbow Six: Vegas 2**, вышла в 2008 году. С тех пор с серией боевиков про бравый спецназ и бессменного агента Динга Чавеса приключались сплошные напасти. Три года назад вышел аркадный, урезанный и угнетенный боевик **Rainbow Six: Shadow Vanguard**, ориентированный на мобилки под управлением Android, Xperia Play и iOS.

В конце 2011-ого анонсировали игру под названием **Rainbow Six: Patriots**. Ее релиз неоднократно переносился, концепцию трижды переделывали заново, но проект это не спасло — его тихо отменили в свете анонса Siege. Само собой, лучшие наработки «Патриотов» легли в основу новой части Rainbow Six.

В новом выпуске прославленной серии основной упор делается на сетевые битвы. Показом мультиплеера Ubisoft и ограничилась в рамках анонса.

На первый взгляд, по части геймплея Rainbow Six: Siege сильно напоминает усложненную версию **Counter-Strike: Global Offensive** и **Tactical Intervention** с гаджетами и вау-эффектами. Правила и условия примерно те же: есть две команды, за одну из которых сражаются разъяренные талибы, а за другую — спецназ. Составы 5x5, карты небольшие, все тактическое планирование делается за несколько секунд до старта и корректируется по ходу.

Но при этом нюансов в игре гораздо больше, чем кажется при беглом знакомстве. Калибр игры, ее детализация в мелочах и стремительность местных боев приближают Rainbow Six: Siege к серьезным проектам уровня **SWAT 4**. Скажем, судя по показанному бою, в игре опять работает старое правило серии «одного попадания достаточно». Такой суровый мультиплеер был еще в Vegas 2, но в Siege он стал еще быстрее, злее и зрелищнее.

Вообще Rainbow Six: Siege уважает реализм — стены разваливаются от выстрелов, заклинившие двери легко «чинятся» с помощью полицейского дробовика, а любой фрагмент уровня, будь то стена или пол, можно разнести взрывчаткой и ворваться в хорошо защищенное помещение, спрыгнув в дыру с верхнего этажа. При этом Ubisoft не намерена жертвовать динамикой боя. Все перестрелки проходят на скорости, знакомой нам по профессиональному CS:GO или дополнению Close Quarters для **Battlefield 3**.

Ранние тактические шутеры серии Rainbow Six были хороши в первую очередь для любителей реализма и трудностей, но со временем Ubisoft сделала игры хардкорной серии заметно дружелюбнее. К примеру, прежде в Rainbow Six была стадия планирования операции с возможностью разбить отряд бойцов на два-три звена и раздать им точки маршрута и правила поведения, но в дилогии Vegas от этого отказались, позволив применять тактические схемы прямо во время боя.

В Siege все планирование в мультиплеере делается за минуту до начала операции. У команды террористов есть время расставить ловушки и баррикады, спрятать заложника подальше и подготовить свои

Первое спасение заложницы во время операции. Но не единственное — успех обеих команд зависит от девушки-жертвы, поэтому по ходу боя она раз за разом переходит из рук в руки.

В показанной на E3 записи боя сапер минирует окно именно так, вниз головой.

«Калаши» к бою. Команда контртеррористов в менее выигрышном положении — им предстоит штурмовать хорошо защищенную карту, не зная, где что. За стартовую минуту спецназ может исследовать локацию с помощью дрона (если любопытного шпиона не пристрелят) и затем определить одну из точек высадки. В демоверсии их было три.

Дальнейшее знакомо любому поклоннику «Контры» — штурмуем здание, нейтрализуем оборону, берем заложника под руку и выбираемся из зоны боевых действий. Однако в постановочном бою Ubisoft что-то пошло не так — заложника ранили, расположившегося в соседнем здании снайпера убили выстрелом в спину, а половину отряда скосил вспыливший ваххабит с «Узи».

У бойцов в команде четко разделены функциональные обязанности. Один способен носить с собой портативного дрона-помощника (у террористов такой роскоши, понятное дело, нет), проводящего разведку прямо во время операции и похожего на таракана-шпиона из фильма «Пятый элемент». Малыш разительно преображает геймплей, позволяя заранее приготовиться к сюрпризам, — плох тот спецназовец, что не уделит время разведке.

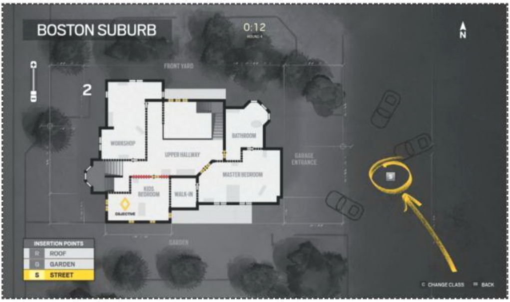
Второй боец способен лечить раненых, быстренько перевязывая раны. Третий лучше всего управляется со снайперской винтовкой из укромного места, а четвертый таскает с собой тактический щит, защищающий от фронтальных атак, но не позволяющий стрелять из чего-либо крупнее пистолета.

У террористов такой специализации, судя по видео, пока нету — все они способны, на манер угонщиков из **Payday 2**, бронировать окна и баррикадировать двери. Лишь один террорист во время презентации удивил, разложив за доли секунды складной щит прямо в процессе перестрелки. В таких мелочах и кроются главные достоинства Rainbow Six: Siege — сюрпризы в этой игре переведутся ох как нескоро! Как вам, скажем, возможность спуститься по канатам вдоль внешней стены дома и синхронно запрыгнуть в окна? Только при столь четком согласовании действий точно не обойтись без голосовой связи.

В Siege чувствуется главное — динамичность схваток, которые не замедляются даже при вынужденных реверансах в сторону классического наследия серии (как, скажем, использование взрывчатки перед штурмом комнаты). Процедурная разрушаемость будто просит о том, чтобы стены уютного жилого домика разнесли в щепки. С мудростью буддийского монаха игра поучает нас: «Освоение принципа разрушения — ключ к победе».

Таким образом, в игре появится новый режим «Осада», разделяющий команды на штурмовиков и защитников. В сериале Rainbow Six такое разделение ролей вновь. Кроме того, игра по-прежнему держит планку «серьезного развлечения для серьезных парней», и у десантников нет ни «полосок жизни», ни «очков здоровья». Смерть здесь быстра и внезапна, а во главе угла — планирование и синхронизация действий, а не лихие забеги с автоматами наперевес.

Главные опасения пока что вызывает графика: на фоне The Division игра выглядит серо и невзрачно. Однако эффектная разрушаемость и отсутствие версий для прошлого поколения консолей позволяют надеяться на то, что к релизу Siege еще порядком доработают напильником. А вот судить о том, насколько новая часть приблизилась к истокам серии, пока рано. ■



Карта миссии. Как в Battlefield, нужно выбрать класс и точку старта. Однако здесь, в отличие от других игр, чудесного возрождения на точке старта нет. Мертвые остаются мертвыми до конца боя, нравится вам это или нет.

25 ПРАВИЛ ИГРЫ ЯКУБА ДВОРСКИ

Якуб Дворски работает игровым дизайнером и пьет пиво в Чехии. До этого он учился в пражской Академии искусства, архитектуры и дизайна, а его первый важный проект, Samorost, был дипломной работой. Студия Дворски — Amanita Design — изначально рисовала иллюстрации, делала интернет-сайты и даже музыкальные клипы. Сейчас команда занимается исключительно видеоиграми. Скорее всего, вы знакомы с ними по приключению Machinarium.

Мы побеседовали с Якубом про нелюбовь к Питеру Джексону и отсутствие времени, а также узнали, что лучше всего идти не в геймдев или киноиндустрию, а столяром в модельный цех.

СТАРЫЕ КВЕСТЫ В САМОМ ДЕЛЕ ПОРОЙ БЫЛИ СЛИШКОМ СЛОЖНЫМИ. ОЧЕНЬ ЧАСТО В НИХ НЕ ПРОСЛЕЖИВАЛОСЬ НИКАКОЙ ЛОГИКИ, А ЗА ВСЮ ИГРУ НЕ БЫЛО НИ ЕДИНОГО НАМЕКА НА ПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ

Правило №25. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Не люблю, когда меня спрашивают, откуда я беру вдохновение. Это сложный вопрос — на хорошую идею можно натолкнуться где угодно.

Правило №24. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Понятия не имею о тех, кто играет в наши игры. Скорее всего, мы не пользуемся безумным успехом у поклонников жанра, но знаю, что наши проекты нравятся многим людям, которые обычно игры-то и не покупают. Мы оказались в довольно необычной ситуации и ценим это. Если же сравнивать по странам, то у нас есть фанаты по всему миру, но больше всего мы популярны в России.

Правило №23. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Делать игры непросто, в этой сфере надо уметь справляться с самыми разными задачами. Чтобы завершить проект, приходится проявлять бесконечное терпение и силу воли. Особо тяжко приходится, когда сталкиваешься с техническими трудностями. Судя по моему личному опыту, создание игры — это и есть непрекращающийся поток проблем. При этом важно не паниковать и не придавать неудачам слишком большого значения.

Правило №22. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Самое главное — оставаться верным себе. Я стараюсь делать только такие игры, которые мне самому были бы интересны. Меня не волнуют ни прибыльность игры, ни финансы, ни тенденции развития индустрии. Для меня игры — это возможность получить яркие впечатления, а за наживой я не гонюсь.

Правило №21. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

У меня нет опыта вне разработки игр, этим я занимаюсь с пятнадцати лет, но если бы ничего не вышло, то я бы, скорее всего, снимал фильмы. В этой сфере, правда, редко кто хорошо зарабатывает, так что лучше всего стать столяром. Мне нравится работать с деревом.

Правило №20. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мне нравятся работы Карела Земана, Юрия Норштейна, Терри Гиллиама и Уэса Андерсона. С музыкой все куда более запутанно — я предпочитаю разные направления. С детства я слушал black и death metal. Мои любимые группы это Master's Hammer, Bathory и Kreator.

Правило №19. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Старые квесты в самом деле порой были слишком сложными. Очень часто в них не прослеживалось никакой логики, а за всю игру не было ни единого намека на правильное решение. Сейчас же жанр впадает в другую крайность: можно полностью пройти квест, так и не столкнувшись ни с одной стоящей головоломкой. Отпала всякая надобность в смекалке — просто следуй указаниям. Если раньше квесты вызывали раздражение, то сейчас они стали просто-напросто скучными. Главное в этом деле — найти золотую середину. Хорошая игра должна быть и в меру простой, и в меру сложной; квесты именно тем и интересны, что игроку самому нужно понять, как достичь цели. Разумеется, игра не может быть идеальной для всех, каждый воспринимает одну и ту же головоломку по-своему. Но в общем и целом мы рассчитываем на то, что игрок будет использовать воображение. Кому-то этот подход наверняка не понравится.

Правило №18. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Работать над головоломками просто: я беру карандаш и бумагу, сажусь за стол и долго думаю. При должном усердии в голову иногда приходят неплохие идеи.

Правило №17. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Уверен, что интерактивные истории вроде **The Walking Dead** своей популярности не потеряют, но ведь есть и будет много отличных игр с другими формами повествования.

Правило №16. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мне не нравится разделение проектов по жанрам. В наше время столько уникальных игр! Взять хотя бы такие штуки, как **Proteus**, **Dear Esther**, **The Stanley Parable**, **Antichamber**, **Papers, Please** и т.д. Определить жанр этих игр практически невозможно, но хуже от этого они не стали. Во многих из них центральную роль играет сюжет. Мне кажется, что давно уже пора забыть про жанровую классификацию.

Правило №15. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

У меня небольшая команда, и во многом мы, конечно, ограничены, но жаловаться не приходится. В этом даже есть свое преимущество — так легче сохранить личностный поход и четкое видение игры.

Правило №14. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В процессе разработки всегда происходит определенный отсев идей. Некоторые задумки могут просто оказаться не к месту, иногда на первый план выходит сложность исполнения. Бывает и так, что мы отказываемся от каких-то решений только потому, что они изначально были не самыми лучшими.

Правило №13. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Игра необязательно должна сбивать с толку или вводить игрока в замешательство, но если дизайнеру это кажется хорошей идеей, то почему бы и нет?

Правило №12. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мы не боремся с пиратством — к нему можно относиться как к естественному явлению, которое тоже иногда играет на руку. Чем вам не бесплатный маркетинг? Я сам раньше занимался пиратством — в детстве скачивал игры сотнями. У меня была масса свободного времени, а на дорогие игры денег не было. И вот я вырос, начал прилично зарабатывать, теперь времени играть нет — часто покупаю игры, которые даже не устанавливаю.

Правило №11. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Честно говоря, я довольно плохо знаком с современными проектами. Из того, во что я играл, можно отметить Proteus или Dear Esther — эти игры показали нам, что в геймдизайне можно обойтись и без сложных миссий, разработчикам и без того удалось создать довольно увлекательную интерактивную игру. Я еще долго думал о том, как им удалось добиться такого результата, и во многом пересмотрел свое отношение к геймдизайну. Создатели **Thomas Was Alone** и The Stanley Parable помогли по-новому взглянуть на то, как можно развивать сюжет. Игры вроде **Starseed Pilgrim** или Antichamber представляют собой прекрасный пример оригинальных головоломок, а у **Device 6** очень даже неплохо получается объединять игры и литературу.

Правило №10. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Есть много таких игр, в которые я не играл по одной простой причине: мне просто некогда. Я хотел бы, например, пройти всю серию **The Witcher**, но на это уйдет такая уйма времени, что лучше даже и не начинать.

ЛУЧШЕ ВСЕГО СТАТЬ СТОЛЯРОМ. МНЕ НРАВИТСЯ РАБОТАТЬ С ДЕРЕВОМ

Я САМ РАНЬШЕ ЗАНИМАЛСЯ ПИРАТСТВОМ — В ДЕТСТВЕ СКАЧИВАЛ ИГРЫ СОТНЯМИ

Правило №9. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я хотел бы уметь играть чуть ли не на всех музыкальных инструментах. Было бы здорово выступать в какой-нибудь многообещающей группе. Но, к сожалению, я знаю, что музыкального таланта у меня нет, поэтому даже и пытаться не стоит.

Правило №8. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В прошлом году мне сильно понравилась The Stanley Parable, а больше всего времени у меня ушло на **Don't Starve** — в нее я играл около восьми часов. Я стараюсь побольше играть в интересные инди-игры вроде **The Swapper**, The Stanley Parable, Antichamber, **Jazzpunk** и **Monument Valley**.

Правило №7. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я не смог бы прожить остаток своей жизни в другой стране, но я люблю путешествовать и знакомиться с новыми культурами. Мне очень нравится Индия — люди там отличаются дружелюбием и толерантностью, особенно в горах. Еще меня привлекает Япония — все-таки эта страна сильно отличается от нашей. Необычными мне кажутся племенные культуры, в которых люди живут куда ближе к природе.

Правило №6. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Серьезные проблемы лучше всего разбить на несколько простых задач, а потом уж методично приниматься за их решение. Иногда я чувствую себя подавленным — сказываются усталость и огромные нагрузки, да и в команде дела не всегда идут гладко. Но, опять же, я просто стараюсь сохранять спокойствие и работать поэтапно.

МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ДАВНО УЖЕ ПОРА ЗАБЫТЬ ПРО ЖАНРОВУЮ КЛАССИФИКАЦИЮ

Правило №5. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мне нравится толкиновский «Хоббит». В этой книге прекрасно все — и сюжет, и вселенная. К сожалению, фильмы Питера Джексона ничего общего с произведениями Толкина не имеют.

Правило №4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Не знаю, может, я бы отправился в прошлое и изменил пару вещей, но с временным континуумом шутки плохи, а я не готов рисковать тем, что имею сейчас. Уж лучше пусть все остается как есть.

Правило №3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Будущее видеоигр представляется мне вполне радостным. Можно будет найти практически любую игру. Большинство из них, разумеется, окажется всего лишь коммерческой ерундой, но это в порядке вещей, так что ничего страшного в этом нет. Главное — будет появляться все больше и больше стоящих игр, которые выведут индустрию на новый уровень.

Правило №2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я часто бываю раздражительным, особенно дома. Иногда я бываю просто невыносим.

Правило №1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Время от времени я занимаюсь скалолазанием и хожу по чешским пабам. А еще у меня есть загородный дом с садом.

Интервью: Ян Кузовлев

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ЧЕТЫРЕ ВОЯКИ И СОБАКА

САЙТ ИГРЫ
VALIANTHEARTS.UBI.COM

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
PENTIUM IV 3 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 ГБ ВИДЕО

Как надо рассказывать о войне? Можно с привычным трагическим надрывом: ведь каждая ее жертва достойна скорби. Можно увидеть в войне опасное, но захватывающее приключение, ведь именно здесь человек показывает, на что способен в экстремальной ситуации. А можно попытаться совместить и то и другое. Рискованно? Не то слово!

Ubisoft Montpellier ступила на весьма шаткую тропинку, решив делать игру о войне в жанре приключенческого квеста-платформера. Почти не охваченная в играх тема первой мировой еще усугубляла риск: ведь пристальное внимание обеспечено, и малейшая фальшь непростительна. Впрочем, этому подразделению Ubisoft не привыкать к смелым решениям.

О доблестях, о подвигах, о славе

Пожилой фермер Эмиль и его зять, этнический немец Карл, оба попали на войну. Оба по принуждению и поэтому оказались по разные стороны фронта. Теперь главное для Эмиля — найти Карла и убедиться, что он жив и с ним все в порядке. А Карл мечтает лишь об одном: вернуться домой, к жене и маленькому сыну.

Бравый доброволец, американец Фредди, напротив, чувствует себя в гуще боя как рыба в воде. Но и его привели на войну не поиски славы и почестей. У него — личные счеты с немецким генералом, бароном фон Дорфом. А дома у Фредди остался младший брат, и военная машина уже подбирается к нему: когда Америка вступит в войну, младший тоже отправится в Европу.

Анна училась в Париже и мечтала стать ветеринаром. Но теперь ей приходится спасать раненых, вытаскивая их с поля боя. Она не хотела воевать, но ее отца, бельгийского ученого, схватили немцы. Сейчас он находится в ставке фон Дорфа, занимается разработкой убийственных машин. Нельзя оставлять его там.

С четырьмя героями мы проходим через всю войну на Западном фронте, с первого ее дня и до последнего. Эти четыре судьбы переплетаются, как струйки ливня на стекле: герои встречаются и расстаются, спасают друг друга и теряют, справляются с трудностями вместе и врозь, пытаются выжить и заботятся о друзьях. Эти слова относятся к ним: доблестные сердца, **Valiant Hearts**, строчка из стихотворения Джона Аркрайта, которое было посвящено павшим ирландцам, но стало гимном и реквиемом всем жертвам первой мировой.

Еще один участник событий: пес-санитар, который тоже потерял «своих» и прибился к Эмилю. Отважный и умный, он становится прекрасным компаньоном каждому, с кем сводят его события игры: он может принести нужный предмет из недоступного закоулка, отвлечь охранника и даже нажать на рычаг.

Я мечтаю вернуться с войны

Неуютная двойственность проявляется в игре буквально с первых секунд. Смешные коротконогие

ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЭТО БАРОН ФОН ДОРФ, И ОН ОЧЕНЬ ЗОЛ.

ОН НАС ГРАНАТАМИ, А МЫ ЕМУ НА ОРГАНЕ ПОИГРАЕМ!

АННА – НЕ ТОЛЬКО УМЕЛАЯ МЕДСЕСТРА, НО И ОТЧАЯННЫЙ ВОДИТЕЛЬ.

ПЕС ВСЕГДА ПРИДЕТ НА ПОМОЩЬ, ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ РУК.

человечки неуклюже передвигаются по двумерному фону, старательно топая крошечными ботиночками. Новобранцы умилительно беспомощны, офицеры гротескно крикливы. Снаряды устраивают на нарисованной земле взрывы, выдранные из бюджетного комикса. И все это — под настолько драматически печальную музыку, что сразу становится как-то совсем не смешно.

Мультяшные локации между тем обозначают вполне реальные территории войны. Впервые, пожалуй, мы осознаем это под Ипром, старательно проводя Эмиля меж клубов смертоносного газа. Но можем догадаться и раньше, если залезем в журнал поинтересоваться, что за блестящую штучку мы только что подняли с земли. Привычные записочки, монетки, сувениры складываются в коллекции военных воспоминаний. И вот самое главное: все они реальные. Настоящие. Подлинные.

Сюжет Valiant Hearts основан на письмах с фронта Феликса Шазаля, французского солдата и, говорят, прадедушки одного из разработчиков. Но не только на них. Едва у нас в голове появляется мысль: «Ну и напридумывали же!» — в уголке экрана начинает мигать значок, означающий, что в соответствующем меню появились новые записи. Очередная страница энциклопедии первой мировой продемонстрирует, что придуманного в игре не так уж и много. И доказывают это фотографии, документы, свидетельства, военные сводки. Вот вам танки, вот боевые дирижабли, вот успехи военно-полевой медицины, вот рапорты о потерях. А рядом — настоящий музей. Письма и телеграммы, солдатские жетоны и оружие, вырезанные из обломков снарядов сувениры. Некоторые «экспонаты» довольно неожиданные: например, частый гребешок, которым солдаты вычесывали вшей, носки, пропитанные адской смесью воска и формалина (так пытались защититься от обморожений), сделанное вручную подобие противогаза — применение химического оружия застало союзников врасплох.

Детали копятся и копятся, пока под ними, как под лавиной, не рушатся остатки недоверия и отстраненности. Эти смешные игрушечные солдатики умирают самой настоящей смертью. Жизнь этих нелепых горожан разрушена навсегда. Эта нарисованная земля не скоро залечит свои раны.

Нужно не только мастерство, но и огромная душевная чуткость, чтобы рассказать о великой трагедии забавными яркими картинками.

Не стреляй!

Самый простой путь — сделать про войну эдакий ураганный шутер. Самый сложный — вообще не давать героям в руки оружия. Все наши «доблестные сердца» за все время игры ни разу не запятнают себя убийствами. Вырубить охранника голыми руками — это не в счет, да и подбить гранатой вражеский дирижабль — тоже.

Свои проблемы герои решают как можно более мирным путем, ремонтируя механизмы, отыскивая путь к цели, устраняя препятствия в виде завалов и запертых дверей. И это может показаться скучным — но нет, игра не дает нам заскучать, умело балансируя элементами жанров и с виртуозной скоростью меняя места и задачи.

Вот мы мчимся под обстрелом, уворачиваясь от снарядов и пулеметных очередей. Вот тренируемся метать гранаты — героям часто приходится швырять в цель динамитные шашки, яблоки, деревяшки, камни и помидоры. Устали от опасности? Подумайте, как спасти вон того парижанина, застрявшего в разбомбленном доме. А как насчет решить головоломку, одновременно прячась от охранников или спасаясь от струй пламени? Отлично, теперь схватка с боссом — сможете понять, как использовать сломанный орган, чтобы прогнать его с позором? Осторожно, он будет отстреливаться! Помогите Анне спасти раненого, последите за его пульсом. А теперь — сюрприз: промчимся на всех скоростях на парижском такси, объезжая преграды и уклоняясь от бомб, падающих в ритме чардаша, венского вальса или зажигательного канкана.

Мирный Париж начала войны и разрушенный Ипр, мрачный форт Дуомон и заснеженный Вобекур, напичканные тротилом туннели Вокуа и лагерь военнопленных. Из каждого значимого военного события вырван самый яркий кусочек, из карт военных действий взяты самые запоминающиеся места. Историю первой мировой мы видим глазами наших героев. И чем дальше идем, тем яснее становится, что любой исход не будет счастливым здесь, на земле, устланной трупами врагов и друзей. Вот милый доктор радостно играет с собакой: он скоро погибнет. Вот Эмиль ведет добровольцев: они умирают один за другим, чтобы мы могли пройти дальше.

■■■

Для Российской империи история первой мировой перетекла в историю революции и гражданской войны — и почти вытеснилась ими. И вот теперь французская компания расскажет нам то, о чем мы не знали, а может, позабыли вместе с другими уроками истории. Этот мы запомним, ведь рассказчики — талантливые и неравнодушные люди. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Рассказать о трагичных событиях в подчеркнуто несерьезном мультяшном стиле решаются не многие. Ubisoft рискнула — и сделала шедевр.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА: ЗАБЫТЫЕ СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ

В вопросе тематики компьютерных игр долгие годы царит возмутительная несправедливость. Вот эпоха второй мировой, равно как и современность, затасканы игроделами до полной потери эмоциональной коннотации. «Ну нацисты, ну Аненербе, ну и что?» Зато другие периоды человеческой истории не представлены вообще или представлены очень скудно: викторианская эпоха, раннее средневековье, Гражданская война (что в США, что в России) и, разумеется, первая мировая война.

Давайте все же попытаемся вспомнить, в каких играх мы могли прежде оказаться на фронтах первой мировой. До появления Valiant Hearts.

Кто подставил Франца Фердинанда

Великая война гремела с июля 1914 до ноября 1918 года и знаменовала собой конец Венской эпохи, длившейся в Европе больше сотни лет. Амбиции пяти империй и одной постимперской республики столкнулись и похоронили под обломками всех без исключения участников. Германская империя превратилась в Веймарскую республику, Российская империя пережила революцию, Австро-Венгрия и Оттоманская империя рассыпались на куски. Англия и Франция хоть и вышли победителями (и урвали клочки побежденной Германии вместе со всеми колониями), но прочно уступили лидерство США.

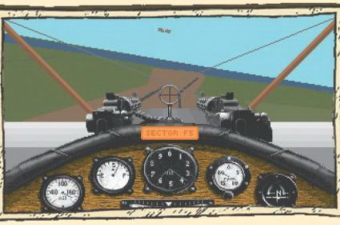
Почему же так мало игр о Великой войне? Возможно, всему виной отсутствие идеологии и, как следствие, демонического врага — сжигать напалмом извергов-нацистов или совершенно непонятных западному человеку вьетнамцев проще с моральной точки зрения. А как и за что демонизировать рядового солдата кайзеровской Германии? С другой стороны — солдат, обычный человек и заложник обстоятельств, совершенно не вписывается в рамки средней компьютерной игры, потому что для такого персонажа необходим сценарий исключительного уровня — уровня классического кино и литературы.

Другая проблема — способы ведения войны. Первая мировая — война окопная, позиционная и чрезвычайно нерасторопная. Солдаты месяцами кисли в размытых дождями окопах, зарастая грязью. Артиллерия в это время была развита достаточно, а вот способы противодействовать ей (танки или авиация) только зарождались. Броневые машины так и вовсе считались бесперспективными.

А оружие? Сплошь винтовки разной степени дремучести. Куда этому всему до танковых прорывов и контрнаступлений второй мировой (если, конечно, забыть про Сталинград, где воевали за каждый метр, или Курскую битву — на Восточном фронте немецкий «блицкриг» увяз и превратился, по сути, в позиционную войну)!

Есть и другие, менее значимые, причины, но кое-какие проекты о Великой войне в разное время все-таки появлялись на свет.

Red Baron



Не удивительно, что одна из самых известных игр об этой войне посвящена одному из ярчайших ее героев — летчику барону Манфреду фон Рихтгофену, более известному как «Красный барон». Легендарный немецкий ас сбил около восьмидесяти вражеских самолетов, хотя злые языки и пытались отобрать у него это достижение. Те же языки стремились доказать, что фон Рихтгофен никогда не летал на своем выкрашенном в красный цвет «Фоккере», — ну и зря. Красный «Фоккер» навсегда стал символом «аса асов».

Однако авиасимулятор **Red Baron** не делает акцента на удачливом немецком пилоте. Трудновато, знаете ли, было изобразить с помощью векторной графики хоть сколь-нибудь узнаваемого персона-

жа. Да и зачем они на аркадном автомате? То ли дело **Red Baron** 1990 года! Там даже разрешали воевать не только на стороне Королевских ВВС, но и в рядах немецких авиаторов.

Кстати, именно в авиасимуляторах тема первой мировой эксплуатировалась относительно много. Тут можно вспомнить и древний **Sopwith** (1984), и **Knights of the Sky** (1991) и **Hunt for the Red Baron** (2000), и еще многие другие, но символом этих игр неизменно был алый триплан барона фон Рихтгофена.

На этом поприще неожиданно проявили себя наши соотечественники. **«Война в небе — 1917»** — забагованный и скверно оптимизированный авиасимулятор с невероятно достоверной механикой. Если не включать аркадные опции, перед взлетом придется вручную запускать двигатель вращением винта и ждать, пока он не прогреется. В воздухе машина ведет себя так же капризно, как и реальные прототипы, — может «уснуть» во время особенно лихого виража. Пулеметы дают осечки, а шальная пуля запросто откусывает ломтик фюзеляжа или крыла, заставляя приспосабливаться к новой аэродинамике. Все это неплохо отражает рискованную жизнь самых первых пилотов-истребителей, которая могла оборваться не только во время обстрела, но и в нелепой аварии на взлете или посадке.

1914 Shells of Fury

В первую мировую принципиально изменились методы ведения войны — так, огневая мощь новых кораблей до того напугала адмиралов, что одно из первых морских сражений так толком и не началось. Впервые стал активно применяться подводный флот. Способов противодействия субмаринам тогда было немного, и одна подводная лодка с экипажем в три десятка человек за милую душу отправляла к морскому дьяволу до трех крейсеров зараз вместе с сотнями душ.

1914 Shells of Fury пытается доказать, что вся эта морская охота — дикая беспросветная тягомотина. Под эгидой реализма и достоверности здесь вынуждают часами бултыхаться под водой, слушая писк приборов, и глупо гибнуть из-за дыр в механике. Зато есть великолепно смоделированные суда и кампания с претензией на верность исторической канве. В отличие от **Silent Hunter**, 1914 Shells of Fury даже не пытается создать убедительную картину войны, она просто подсовывает набор куцых и бестолковых миссий.

Victoria II

Предвосхищая возражения — нет, **Victoria** не посвящена первой мировой. Она позволяет смоделировать ситуацию, в которой эта война станет неизбежной, — а потом уже и повоевать.

Военная стезя в Victoria — дело не самое приятное. Изо всех игр **Paradox** к войне более всех приспособлена **«День Победы»** — и это, возможно, лучшая игра о второй мировой. Сражения же в Victoria неинтересны и утилитарны: да, сейчас нам выгодна война, поэтому мы отправим тысячи солдат умирать на поля какой-нибудь Вестфалии.

И не только солдат, но и потенциальных рабочих, фермеров, налогоплательщиков. Экономико-социальная модель Victoria одним своим видом ставит непривычных людей в тупик бездной параметров и нюансов. Это одна из немногих игр, учитывающих денежный оборот в стране, а потому самая огромная трата на исследования в тысячи раз выгоднее, чем покупка за рубежом железа даже по самой низкой цене. Потому что деньги, мсье, утекли из нашей экономики, а новые технологии помогут нашим заводам производить более качественный товар. Экономическая война в Victoria бывает даже разрушительнее обычной.

Это, однако, не мешает вам начать игру за Пруссию и к 1914 году милитаризовать экономику, мобилизовать сотни тысяч солдат, подружиться с Австро-Венгрией и объявить войну Антанте. Только не попадитесь в петлю вражеских капиталистов — эмбарго и блокада сломят всякую волю независимо от военного мастерства.

Entente

В первой половине нулевых на отечественный рынок хлынули десятки двумерных стратегий, копирующих то **Blitzkrieg**, то **«Казаков»** — занятную RTS о хаотичных битвах между многотысячными армиями эпохи Семилетней и наполеоновских войн. Историческая ирония — **Entente**, стратегия о первой мировой, вышла пародией на игру о Семилетней войне, которую некоторые историки тоже считают мировой — и, разумеется, самой первой (1756—1763).

Игровой процесс мало чем отличается от геймплея тех же «Казаков» — сначала строительство экономики, наем орды пушечного мяса, еще мяса, еще, еще, пока не хватит ресурсов на танковую армаду, стирающую с лица земли целые деревни. Да, и гаубиц побольше, потому что артиллерия в игре — равно как и в реальных

битвах первой мировой — заказывала музыку и терпеть не могла возражений. Только нутро Entente по-прежнему принадлежит «Казакам», а мишура в виде электростанций и самолетов не способна скрыть патологическую яркость палитры, столь неуместную в условиях круглосуточных артобстрелов.

NecroVision

Строго говоря, **NecroVision** не слишком верна теме и уклоняется в оккультизм. Начинается она как обыкновенный боевик, но в условиях Верденской мясорубки — окопы, бомбежки и грязь. Потом идет стандартная эзотерическая ерунда, спроецированная с Третьего Рейха на кайзеровскую Германию. На экране появляются живые мертвецы и прочая нечисть на службе императора. Правда, они еще будут уступать место немцам в пикельхаубе, но в итоге сеттинг все равно искажен присутствием магических созданий. К сожалению, как боевик NecroVision проявляет себя довольно беззубым и без оглядки на не самое удачное сюжетное решение.

Verdun

А вот этот боевик не соблазняется оккультными сказками и рисует куда более реалистичную картину первой мировой, а точнее — одной ее битвы, прозванной Верденской мясорубкой. Сражение длилось с февраля по декабрь 1916 года, а в результате противники вернулись к исходным позициям — фантастически бессмысленное мероприятие!

Пока что **Verdun** находится в раннем доступе Steam, но это не отменяет неоспоримого достоинства игры — пугающего сходства с настоящим полем битвы. Над головой — тучи, смешанные с пороховыми выхлопами; вокруг — километры изувеченной артиллерией земли, которая когда цвела и давала жизнь. Окопы, окопы и окопы, вечная грязь и моросящий дождь. Среди таких пейзажей как-то забываешь, что это мультиплеерный боевик в духе **Red Orchestra** — последняя тоже умело рисовала ужасающие картины войны, но не настолько безысходные. Впрочем, война здесь тоже окопная, с обстрелами, а не перестрелки кемперов из укромных уголков. Если Verdun не ударит в грязь лицом (а это очень просто, учитывая игровую действительность), мы можем получить первый правдоподобный шутер о первой мировой.

Snowfield

Самая странная и жутковатая игра на эту тему. Хотя главный герой и простой солдат, воевать ему не придется. Единственная цель в **Snowfield** — не замерзнуть насмерть. Дополнительная — не дать замерзнуть однополчанам.

Все, что есть в Snowfield, — мертвые пейзажи вчерашнего поля битвы, присыпанные снегом. В наше время такие вещи называют инсталляциями, но команда студентов-любителей, разработавших игру в 2011 году, вполне могла этого и не знать. Зато они знали, как нарисовать предельно пессимистичную картину, пригодную для созерцания и восприятия, несмотря на примитивный внешний вид. Snowfield показывает отчаявшихся людей в самом худшем месте, куда только можно угодить, — может быть, это и есть ад?

Valiant Hearts

Неожиданный квест от **Ubisoft** не просто о героях Первой мировой — отвечающий ее духу: неприкаянный, мрачный и печальный. Из всего списка Valiant Hearts, пожалуй, лучше прочих изображает события тех ужасных лет — благодаря не только собственным достоинствам, но и неосвоенности темы. В игре рассказывается история немецкого солдата Карла, которому помогают встретиться с любимой друзья из вражеского стана — янки Фредди, француз Эмиль, медсестра Анна… и собака.

Военная драма — и так-то редкость в интерактивном искусстве, а уж в качестве иллюстрации забытой Великой войны ценна вдвойне. Возможно, именно Valiant Hearts откроет заново всеми забытую тему. ■

ДИКТАТОРЫ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Когда у руля страны становится человек алчный, самовлюбленный, чрезвычайно недалекий, но, к сожалению, могущественный, государство неминуемо катится в тартарары. В серии **Tropico** аппарат диктаторской дурости всегда был сильно ограничен, зато каждая дурь давала предсказуемый результат. Сухой закон приводит к росту преступности, а ядерное испытание гарантирует пылкую «любовь» защитников природы, да и туристы разбегутся.

Короче говоря, могилу себе выкопать получалось, но каждый взмах лопатой вы контролировали сами. И вдруг появилась **Tropico 5**...

ЗДЕСЬ БАНАНОВ, БАНАНОВ НЕТ...

Haemimont сыпали обещаниями, словно кандидат в мэры перед выборами: разделение по историческим эпохам, собственная династия, новая система торговли, бесплатный проезд в транспорте и коммунизм к 2020 году. И почти не соврали, однако! Вопрос в том, как это реализовано.

Невооруженный взгляд признает в Tropico 5 ту же самую игру, что вышла в 2011 году. И в 2009-м. И в 2001 году, что греха таить. Tropico (опустим **Tropico 2: The Pirate Cove** — эдакое ответвление про флибустьеров) меняется очень неохотно. Это скрупулезный и щепетильный экономический симулятор под личиной градостроя на солнечном карибском острове.

С одной стороны, надо плести агропромышленную сеть, создавать курортные зоны, с другой — гарцевать по углям между социальными группами острова, стараясь угодить всем. Еще непременно приходится стелиться перед мировыми державами, которые со злости вполне могут и демократию причинить, и коммунистическую революцию с помощью линкоров экспортировать. И при всем при том нужно как-то успевать прикарманивать бюджетные денежки в вечернем сумраке своего роскошного кабинета.

YE OLDE PRESIDENTE

Болгарские ремесленники стесняются трогать исходную формулу и вместо этого крутят ее значения и подставляют лишние числа. Перспектива потерзать диктаторской рукою не только банановую республику, но и ее историческую личинку — британскую колонию — манила, пожалуй, больше остальных обещаний Haemimont.

Прежде правление Эль-Президенте всегда начиналось в середине XX века. Собственно, именно в это время колониальная система разрушилась и в мире появились десятки государств-инвалидов с уродливым

Если бездомные не хотят переезжать в квартиры даже по бросовым ценам — не переживайте, они просто... не хотят. Почему? Спросите что попроще.

Месторождения ресурсов более не разбросаны по суше, а собраны в корявые «капюшоны», куда и вставляется шахта.

наследием эпохи европейских метрополий. Остров Тропико — собирательный образ подобных «стран», где не было ни собственной сознательной элиты, ни социальных достижений, ни индустрии. С давних пор мы перековывали этот пережиток колониализма в процветающую островную республику — казалось бы, вот и настало время самому подготовить плацдарм для будущих успехов!

Рабство, сегрегация, выкачивание ресурсов — все радости заморского господства нас так и не коснутся. Чем характерна колониальная эпоха в Tropico 5? Ограниченным сроком полномочий и запретом на постройку хоть сколь-нибудь продвинутых зданий и предприятий, а по дорогам вместо машин весело бегут рикши с тележками. Всё? Нет, еще время от времени к нам вваливается представитель короны лорд Оуксворт и требует выполнить очередное безумное поручение монаршей особы. В награду за исполнительность — несколько лишних месяцев в губернаторском кресле.

При должной сноровке вы сможете даже отстроить успешную колонию, хотя это и противоречит исторической логике. В Tropico 5 во время колониальной эпохи никто не бунтует, а державы еще не умеют устраивать вторжение. В этот период вообще нет никаких держав, кроме Его Величества и Вест-Индской компании, занятой исключительно торговыми сделками. Кроме того, пусть даже колонии никогда не славились щепетильностью в вопросе народных благ (пускай живут в лачугах и «едят пирожные»!), здесь ничего не мешает обеспечить тропиканцев кое-каким жильем, католической миссией и таверной. Разве что клиника недоступна, но в викторианскую эпоху о всеобщем здравоохранении мало кто заикался.

Получается, что колониальный период в Tropico 5 — это не что-то реально новое, а всего лишь обрубок основной игры. Гонка со временем, в которой нужно успеть устроить революцию до позорного снятия с должности.

ОТ ЖЕЛЕЗНОГО ЗАНАВЕСА К ОГНЕННЫМ СТЕНАМ

После обретения независимости наконец-то позволяют организовывать нормальную промышленность, социальные службы и расстрелы недовольных. Начинается эпоха мировых войн (включая межвоенное двадцатилетие). Чем же она примечательна? Да ничем, просто некоторая часть улучшений, зданий и эдиктов остается недоступной. Ну и в роли мировых держав выступают военные блоки — Ось и союзники.

Наступает эпоха холодной войны, и что же меняется теперь? Названия и флаги держав: теперь это США и СССР. Открывается еще часть игры — такое чувство, будто DLC покупаешь. Аналогичную картину рисует современность, только число мировых игроков вырастает до пяти (США, Россия, Китай, Евросоюз, Лига арабских государств).

Широко разрекламированная идея с ходом времени — лишь ширма. Tropico 5 вместо истинного технологического развития подсовывает те же возможности, что были доступны с ламповых времен, но открывает их натужно, постепенно, вынуждая перестраивать островную экономику всякий раз, когда дух времени опомнится и совершит логичный скачок.

Вопреки геополитической логике, тропиканскому диктатору необходимо вкладываться в научные изыскания, чтобы не затеряться на фоне соседей по Карибскому морю. Опять же — технологии лишь убирают табличку «ЗАПРЕЩЕНО» с привычных с самой первой части шахт, заводов и аэропортов. Некоторые здания, однако, обретают усовершенствованную версию и могут быть улучшены — что оказывается, как ни печально, редким исключением.

С упорством, достойным освободителей Праги, мы отвоевываем у игры клочья базовой механики. Haemimont неверно истолковали само понятие технологического прогресса в играх: научное развитие совершенствует и заменяет старое, открывает новое, а Tropico 5 просто отобрала все старое и

Стеклянные небоскребы никак не увязываются с обликом банановой республики. Ладно хоть японские зиккураты убрали.

В жилом квартале должно оставаться местечко под разные «успокоительные» заведения — клинику или церковь.

Наконец-то наведен порядок в аграрной сфере. На такой плантации ничего случайно не построишь!

Viva Tropico!

Все-таки сильная сторона Tropico — в создаваемом ею настрое. Беззаботные латинские ритмы, дикая, почти нетронутая природа — все это для нас в диковинку. И еще один важный элемент психоэмоционального настроя — бытие всевластного диктатора, который может себе позволить любую причуду и блажь. Подобное сочетание очень трудно испортить — и Haemimont не смогли. Глуповатый сюжет компенсирует предсказуемость непривычным избытком юмора, хотя часть его — бледные от застиранности шутки про котят в интернете. Кое-кто, однако, пострадал: шикарный набор обаятельных персонажей из Tropico 4 ушел со сцены, а им на смену пришли куда менее яркие советники, да еще в ничтожном числе. Эх, Санни Флауэрс! Мы будем скучать по твоим «зеленым» забастовкам!

кормит им в час по чайной ложке. Из-за этого большую часть времени она подобна огрызку самой себя.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ НОВОЕ

Tropico 5 не выдерживает никакого сравнения с Tropico 4. Трудно поверить, что столько элементарных вещей вдруг оказалось за бортом! Зачем-то шкалу зарплат-выплат, позволявшую тонко настраивать величину получки и трат, упростили до пятибалльной шкалы «бюджет». Система непрозрачна, как делишки Эль-Президенте, — ну как прикажете понимать, насколько повысилось довольство лесорубов, если уровень их благосостояния игрой трактуется как «преуспевающий» при совершенно разных вливаниях бюджета?

Раньше профиль каждого тропиканца по содержательности напоминал досье тайной полиции — навыки, личные качества, множество полезных показателей. Что в итоге пережило порыв разрушительной ярости разработчиков? Уровень довольства и благосостояние. Представьте себе, даже навыки исчезли! Только недавно мы сравнивали **Banished** с Tropico и сокрушались, что рыбак не станет крутым рыбаком даже спустя сорок лет с удочкой в руках. Сглазили, видимо, — теперь в тропиканском «раю» работает то же правило.

Наконец, пошли под нож некоторые здания. Заметно сократился список жилья, пожарная станция теперь имплантирована в полицейский участок, целиком списано в утиль министерство вместе с самой системой министров. Но это блеск болотных огней по сравнению со сверхновой настоящей катастрофы — тюрьма упразднена. Вместе с изумительными лагерями, введенными в Tropico 4. Прочувствуйте абсурд ситуации — в игре про диктатора, которую и без того часто костерили за мягкость режима, нельзя никого арестовать и бросить в застенки.

Haemimont, однако, не так уж просто обвинить в головотяпстве. Многое из того, что они безжалостно вычеркнули из диздока, работало не так уж и хорошо. Министры, например, только позволяли выпускать указы и служили мишенью для печальных казусов. Уже спустя минут двадцать никто не возился с трудовым менеджментом, пускай повар от бога работает каменщиком на стройке — не гоняться же за каждым мастером, который выбрал не ту вакансию? Впрочем, подобные мелочи мало расстраивали и в глаза не лезли, а тюрьму и вовсе зазря уничтожили.

В нынешнем виде Tropico потеряла важнейшую свою часть — предсказуемость последствий. Арест лидера коммунистов ожидаемо вел к бунтам, удешевление билетов в кино — к росту счастья, а показатель популярности не успевал за год набрать или потерять больше 10—15%. Теперь социально-политические последствия ваших решений неожиданны, как стихийные бедствия.

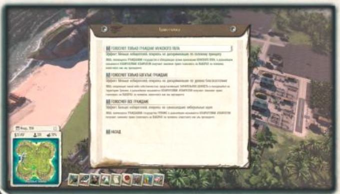
Допустим, вы обустроили множество жилых кварталов, открыли три больницы и организовали посередине полицейский участок. Альманах бодро рапортует, что уровень довольства — 49% (неплохой результат!). Что же демонстрирует показатель популярности на основном экране? 8%! Восемь, будь они прокляты, процентов! До такого дна я не опускался ни в одной части серии! И, что куда страшнее, ло-

Вот и подошло к концу наше долгое правление — подлые солдафоны, закормленные до неприличного лоска, добивают последние укрепления и облизываются на дворец.

Ради этих истуканов из игры полностью вымели всех старых знакомых диктаторов вроде Кастро и Пиночета.

Ни одна зараза не уйдет от внимания альманаха! Ну, если ее уже вычислили наши соглядатаи.

Конституция доводит пик нашей диктатуры до совершенства — хотя можно не рисковать шкурой и притворяться либералом.



яльность армии почти на том же уровне. Военный переворот — это моментальный Президенте-капут, имейте в виду.

И почему так — одному морскому дьяволу ведомо. То ли население бесится из-за Конституции, которая им не по нраву, то ли все фракции разом обозлились. Но, согласно альманаху, как минимум половина из них поддерживает режим! Может, баг?

И это самое страшное — мы так и не можем выяснить причину, чтобы все исправить. Остается лишь спустить со стапелей авианосец, чтобы мазилы-пилоты сожгли наш дворец раньше, чем до него доберутся орды мятежников.

ДИКТАТОР СРЕДНЕГО ЗВЕНА

Пока с Tropico 5 картина вырисовывается довольно печальная, но в то же время оказывается, что немалая часть выдумок Haemimont не просто удачна, а существенно меняет геймплей в лучшую сторону.

Одна идея неразрывно связана с другой. Первая — скрытые роли. Сразу после старта партии вы ничегошеньки не знаете об интересных личностях Тропико. Лидеры фракций неизвестны, преступные воротилы скрываются от закона, партизаны не носятся по лесам, а прячутся по бетонным джунглям. Различные указы и учреждения помогают вычислять подобных «героев», и над их головами появляется ярлычок. Остается лишь взять граждан на крючок и поступать по усмотрению: подкупать, дискредитировать, высылать или прописывать свинцовые инъекции. Или — назначать менеджером в понравившуюся контору.

В социальной среде тропиканцев появился принципиально новый класс — управленцы. Непосредственной пользы они не приносят, но при командировке, например, на электростанцию могут увеличить или ее эффективность на 10 пунктов, или поддержку рабочих, или их достаток, или уменьшить загрязнение... короче, для самой гнусной дыры найдется подходящий функционер.

Это порождает необходимость иначе размещать строения. Очень часто менеджер повышает надои не в управляемом здании, а в некотором радиусе. Так, если отели и туристические увеселения разместить компактно на берегу уютного залива и назначить в каждом из них управленца, повышающего параметр красоты вида, то их небольшие прибавки сложатся в огромный плюс, что обеспечит тугой поток прибыли от пустоголовых зевак. С промышленностью этот фокус тоже работает. Конечно, раньше некоторые здания тоже улучшали атмосферу, но небоскреб с интернетом не передвинешь, а юркий менеджер двумя щелчками мышью переставляется на другой конец Тропико.

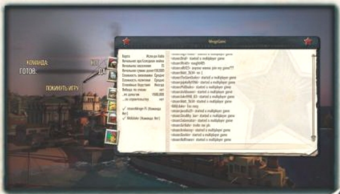
И здесь нас ждет еще один приятный сюрприз — династия Эль-Президенте. Про убогую настройку новых членов семьи тактично промолчим, а вот их качества окажутся очень полезными. Например, знаменитость 1-го уровня дает 5% прибавки к помощи зарубежных сил — а что будет на пятом? Агитатор завоевывает голоса на выборах, скряга понижает стоимость строительства. Вполне реально вырастить семейку с максимальной пользой и назначить на ключевые управленческие посты. К тому же наличие многочисленной родни сглаживает неразбериху с огромными историческими рамками: от 1914 года до 2010-го и дальше. Никто не запретит держать одного и того же бессмертного диктатора на посту хоть сотню лет, но и сменить его никто не помешает.

Наконец, альманах, где расписаны все денежные потоки, впервые за многие годы стал действительно удобным и информативным. Каждая статья доходов и расходов подробно расписана, а улучшения всяких заводов-пароходов доступны прямо из окна статистики. Если бы так во всей игре!

ПЕРЕДЕЛ ГРАНИЦ

Среди нововведений остался многопользовательский режим. Еще до выхода Tropico 5 всякий мало-мальски знакомый с жанром человек свято верил — ну

В международной «комнате» народу полно, а вот в русской — полтора титана мысли, выносящих все живое в секунды. Даже в Tropico. Даже пехотой.



«Пока вы изучаете алхимию, драугр качается». Туман войны не может скрыть захватнических амбиций соседа!

нельзя тут реализовать полноценный динамичный мультиплеер. Tropico — это неторопливые размышления, расчеты и тяжелый выбор, и единственной приемлемой схемой могло бы стать экономическое сотрудничество, как в **SimCity**. Однако Tropico 5 сталкивает игроков не просто нос к носу, но даже в пределах одного острова.

Условия победы могут быть разными: миллион долларов в казне, космическая программа или выигрыш по очкам. Но большинство сетевых диктаторов признает только один метод победы — война. Пока вы с упоением осваиваете небольшую территорию, соседи уже сооружают пятый по счету форт.

Впрочем, это было ожидаемо, потому что Tropico 5 вводит новую боевую систему. Управлять солдатами по-прежнему нельзя, но теперь они обрели нормальное воплощение: отряд — не кучка остолопов с винтовками, а боевая единица, которую можно улучшать. Танки к тому же есть.

Вот никто и не хочет возиться десять часов, отстраивая город-мечту. Трах-тарарах — и финита ля комедия. Если сервер не выкинет какой-нибудь фокус. Если вы вообще сможете зайти в сетевую игру.

■ ■ ■

Лучше всего положение дел с Tropico отражает новый образ помощника Пенультимо. Бедолаге пририсовали усы и надели нелепую фуражку. Точно так поступили и с игрой: прицепили нерабочие и лишние детали — и, однако же, удалили уйму привычных и обязательных. Запутали все, что смогли, и лишили Tropico логичности. Те нововведения, что пришлись ко двору, игру уже не спасают. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — ДА

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

В Tropico 5 все еще интересно играть, но ключевые слова здесь — «все еще». Знаменитый экономический симулятор дыряв, как решето, и, кажется, исправляться уже не будет.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6

ГРАФИКА: 7

ЗВУК И МУЗЫКА: 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6,0

СРЕДНЕ

LIFELESS Planet

Жанр
Приключение
Разработчик
Stage 2 Studios
Издатель
KISS Ltd.
Платформа
PC, Xbox One
Мультиплеер
Нет
Сайт игры
lifelessplanet.com

Павел Бажин, Светлана Нелипа

Космос живет в каждой из судеб

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,6 ГГц, 1,5 ГБ, 512 ГБ видео
Желательно: Intel Core i7 3770 3,9 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

Все начинается с пустыни и цепочки следов, ведущей в неизвестность. Куда они нас приведут?

Суровая русская девушка может ходить по планете без скафандра. А американец — нет. Неженка и хлюпик! Подумаешь, атмосфера ядовитая.

Представьте себе: в будущем американцы изобретают сверхсветовой двигатель и посылают экспедицию к далекой планете. Трое астронавтов летят среди звезд навстречу таинственным мирам.

Включается история из Space Oddity Боуи — тряска, аварийная ситуация и вынужденная посадка. Астронавт приходит в себя в разбитом посадочном модуле. Товарищей рядом нет, что творится вокруг — непонятно, но, кажется, нас ждет одиночество и полная изоляция.

Космонавт бредет по пустыне, пробирается через скалы, теряется неизвестно где. Затем он замечает дорогу и линию электропередач, ведущую вдаль. Находит в песке книгу на русском языке, роман Алексея Толстого «Аэлита». И очень скоро дорога приводит героя в заброшенный советский городок, построенный где-то в последней четверти двадцатого века. Постройки затеряны среди бесконечных просторов неизведанной планеты. Но как такое может быть? Может быть, это Земля? Может быть, никакого полета не было? Да что вообще здесь происходит? Вопросы, вопросы, одни вопросы — и никого, кто мог бы дать ответ.

На голубом валуне

Пока одинокий космонавт постепенно приходит в себя от жесткой посадки, в голове у него продолжают вертеться самые страшные мысли: «Почему я в какой-то пустыне, хотя по плану планета была пригодна для жизни? Как советские ученые попали сюда раньше американских, если об их космической программе никто не слышал? Неужели я умру в одиночестве далеко от Земли?»

Не в одиночестве. Героя встречает женщина. Аэлита. Хочешь выжить? Следуй за ней — девушка бегает без скафандра, свободно дышит воздухом чужой планеты и оставляет за собой зеленые следы.

Крайне неуклюже (скафандр слишком громоздкий) астронавт бежит разгадывать тайну. Разобраться в ситуации получается не сразу, герой восстанавливает события по частям, слушая разные аудиозаписи, — здесь нет драм и долгих диалогов, нет кинематографичных сцен, а действующие лица за всю игру произносят всего несколько десятков фраз, причем строго по делу.

Немножко развесистой клюквы: гигантский красный крест с надписью «больница».

Понемногу мы подбираемся к разгадке судьбы разумной внеземной расы (не может же девушка просто так обходиться без кислорода). Раскрываем и печальную историю русской женщины Аэлиты и ее необычного таланта, который принес ей больше боли, чем радости. Главное в игре — это как раз простой и грустный рассказ о двух людях с трагическим прошлым и туманным будущим. Они повстречались на некогда зеленой, а теперь безжизненной планете. Все остальное вызывает у нас вопро-

Конфуз. Летели-летели, прилетели черт знает куда... и тут выясняется, что русские успели и прибыть, и пожить тут, и даже куда-то потеряться.

сов еще больше, чем роится в голове у потерянного космонавта.

Прыжки в никуда

Причудливый, хотя и грубый ландшафт планеты выглядит неказисто, одни и те же валуны, кусты, домики и технические сооружения встречаются раз за разом, как в зоотропе. Многие объекты совершенно не вписаны в пейзаж, а некоторые даже не отбрасывают тени.

Но при этом каждая новая локация не похожа на предыдущую. Умелая работа с освещением и убедительный задний план порой показывают привлекающий взгляд фантастический пейзаж, особенно ближе к финалу, когда от узких тропок мы переходим к обширным пространствам.

А вот геймплей, скажем честно, однообразен. Наш космонавт проходит локации одну за другой по извилистой тропке, преодолевает ущелья и завалы, решает простенькие головоломки. Еще он умеет прыгать, и именно этим ему придется заниматься чаще всего.

Поначалу «платформенная» часть игры, как водится, проста, но со временем реактивным ранцем приходится пользоваться все чаще и чаще. Готовьтесь, клавишу пробела ждет серьезное испытание.

Второе техническое приспособление, без которого добраться до финала нереально, — механическая рука. С ее помощью мы открываем замки на инопланетных воротах и заправляем инопланетные реакторы; все эти сооружения чертовски высокие.

Собственно, это всё. Бежим, прыгаем, утыкаемся в тупик, ищем обходной путь, решаем простую головоломку, снова бежим, снова прыгаем. По пути застреваем в текстурах, теряем прогресс при перезапуске игры и попадаем в полный и окончательный тупик, свернув не туда.

Звездный путь

Разработчик отказывается считать игрока идиотом и регулярно проверяет его пытливый ум (и терпение) на прочность. И готовьтесь к тому, что вы эти проверки будете время от времени проваливать.

Привет из Аляски

Отправить человека в космос изучать роман Алексея Толстого придумал американец Дэвид Борд, — автор за свою жизнь успел выучиться на геолога, занимался наукой, изучал вулканы и ледники, работал дизайнером и рекламщиком, проектировал сайты, одно время возглавлял Центр поддержки семьи, а затем каким-то образом очутился на должности директора Музея естественной истории, но не в том, большом, что на Манхэттене, а в другом, поменьше, на Аляске. Кто знает, может быть, именно переезд Дэвида на заснеженные просторы Аляски вызвал у него интерес к России и ее культуре. Борд интересовался холодной войной и космической гонкой двух держав — наверняка это привело его к идее Lifeless Planet.

Дэвид начал создавать игру в одиночку, по наитию и без всякого бюджета. К осени 2011 года начинающий разработчик сделал прототип и собрал на Kickstarter совсем небольшую по меркам индустрии сумму — 17 тысяч долларов.

За три года Дэвид Борд заручился поддержкой небольшой компании энтузиастов, нашел композитора, помощника для вычитки сценария и также издателя, который занялся вопросами рекламы. Но в целом ничего не изменилось: над самой игрой, как и прежде, он трудился в одиночку.

Головоломки в игре не главный элемент геймплея, так как их решение по большей части завязано на все том же исследовании пространства.

Ресторан на краю Вселенной? Нет, лишь домик на краю странного кратера. На первый взгляд кажется, что туда нельзя спуститься и там ничего нет.

В игре нет интерфейса. Крутые студии прибегают к разным ухищрениям, чтобы от него избавиться, но Дэвид Борд ничего такого не делал. Просто его игре интерфейс не нужен.

Испытание начинается с первых же секунд игры. Дымящий посадочный модуль и пустыня вокруг: куда идти? Космонавт пошел к скалам, потому что это был единственный выделяющийся объект, а пройдя чуть дальше, увидел на горизонте маячок приземлившегося неподалеку модуля снабжения. Можно подумать — ничего себе, вот это серьезный подход, даже направление не указали, чтобы сохранить дух приключений! Позже стало ясно, что никакого хардкора к тому моменту еще не было: пропустить следы, оставленные на земле, можно на раз-два. Простейший тест на внимательность!

Но чем дальше, тем сложнее становятся тесты. Речь не о головоломках и не о преодолении препятствий. Проверке подвергаются простые человеческие качества — наблюдательность, любопытство, умение анализировать и системно подходить к решению проблем. Путь один, но попробуй его найди!

Игроки, которые не любят ходить по проложенным заботливыми геймдизайнерами дорожкам, а так и норовят забрести в какие-то темные закоулки, забраться на недоступную гору и залезть в какую-то щель, чтобы провалиться там под текстуры, в **Lifeless Planet** почувствуют себя как рыба в воде. Потому что здесь правильный путь проходит как раз через такие места — через кажущиеся недоступными горы, темные закоулки и узкие щели.

Простой пример. Большое сооружение, наверху объект, который нужно включить. Путь к нему очевиден, только недоступен. По краям сооружения пропасть. Первая реакция — подойти к сооружению поближе, обследовать его, но сразу отказываешься от этого порыва, потому что видно — оно сделано явно для того, чтобы любоваться им издалека. Стены у основания крупные, рубленые, по полигону на сто квадратных метров. Текстуры земли от стен уходят под углом вниз и далее обрываются в пропасть. Дороги нет.

Что делать? Правильно, подойти к тому самому сооруже-

нию, пройти по самому краю над пропастью и найти на задворках ключевые объекты для решения задачки, хотя все прямо-таки и кричит «здесь дороги нет, это просто закоулок уровня, в котором не может быть ничего важного»! Порой игра всерьез ставит в тупик, так что многим наверняка придется время от времени обращаться за помощью к видеогайдам.

Ведь если вдуматься, основная механика проста до невероятности. Как мы уже говорили, чаще всего главный герой прыгает с одной поверхности на другую. В этом ему помогает сломанный ракетный ранец: заряда обычно хватает на два «пшика», получается перескочить на пару-другую метров. Иногда наш герой находит запас топлива, и тогда открывается временная возможность совершать управляемые прыжки на десятки метров.

Иногда Lifeless Planet может выдавать просто замечательные по красоте картинки.

Комната-планета

На Lifeless Planet следует обратить внимание, причем мы не гарантируем, что путешествие по пустыням и скалам безымянной планеты обязательно вам понравится. Проект интересен больше как явление — Дэвид Борд делал игру, не полагаясь на общепринятые правила. «Планета» живет вне привычного контекста и рамок — Борд эти рамки просто не заметил.

Если описать главные плюсы Lifeless Planet, то речь пойдет не о сюжете и атмосфере, не о геймплее и головоломках. Главное преимущество игры в том, что это авторский проект, труд одного человека без опыта в игровой индустрии. У Дэвида Борда свое понимание того, какой должна быть хорошая игра, и работал он с ограниченными ресурсами — приходилось импровизировать.

Кажется, что создатель игры бросает вызов индустрии и нарочно идет против всех законов геймдизайна. Но это никакой не вызов и не бунтарство. Просто так играть действительно интереснее. Сила автора Lifeless Planet в том, что он любитель, талант-самоучка. Он не знает, как «нужно» делать игры. Он подходит к ним с точки зрения игрока и делает так, как ему хочется, но в то же время серьезно ограничен в инструментах. Это как сочинять хайку: нужно уложиться ровно в семнадцать слогов, при этом пятый или двенадцатый слог должен резать стихотворение надвое. Строгая форма требует от автора максимальной сосредоточенности и фантазии.

В чем-то он рискует — Lifeless Planet можно запросто не понять, а то и мысленно поставить игру на одну полку с фильмом The Room от Томми Вайсо. Тоже, впрочем, достижение — у кошмарного фильма есть свой круг поклонников.

■■■

Любовь к классическим приключенческим играм помогает творить чудеса. И пусть даже визуальная и техническая части прихрамывают, а геймплей порой однообразен, но перед нами — настоящее приключение. Хотя, чтобы оценить его, придется со многим смириться. Если вы по каким-то причинам думаете, что современная игровая индустрия перестала удивлять, и ищете чего-то из тех времен, когда все игры делались в одиночку, то отправляйтесь на «Безжизненную планету». Возможно, вам все-таки удастся отыскать на ней жизнь. ■

Игроку нравится атмосфера игры: одиночество, тайны... А каково герою? Наверняка чувствует досаду — сидит как дурак в чертовом скафандре, посредине чертовой планеты, да еще чертов кислород кончается...

Вопрос, а чем же главный герой дышит? Оказывается, до прибытия астронавтов на планету приземлились модули снабжения с кислородом и припасами для обеспечения длительных экспедиций.

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Lifeless Planet предназначена в первую очередь для тех, у кого нелады с «большой» игровой индустрией. Игра, которая может вызвать как любовь, так и жгучую ненависть. Готовы рискнуть? Мы рискнули и не пожалели!

Геймплей ★★★★★★★★★★	8
Графика ★★★★★★★★★★	6
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	8

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

По ту сторону Салема
MURDERED: SOUL SUSPECT

Родион Ильин

Жанр Приключение
Издатель Square-Enix
Издатель в России «1С-Софтклаб»
Разработчик Airtight Games
Мультиплеер Нет
Платформа PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4
Сайт игры murdered.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,66 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i7 Quad 2,80 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Туманные, пугающие и потусторонние города — города-призраки — обладают уникальным свойством: они не отталкивают людей, но, напротив, — притягивают. Особенно заброшенные провинции, где время остановилось и лишь зло не дремлет. Припять, китайский Цзюлун, Помпеи или вымышленный Сайлент-Хилл... попадая в них, невольно обнаруживаешь свою истинную суть.

Салем в исполнении Airtight Games (Dark Void, Quantum Conundrum), на первый взгляд, не имеет с ними ничего общего. Вроде бы заурядный маленький городок: жители мирно прогуливаются по улочкам, влюбленные парочки воркуют в сквере на скамейке, «семейные» готовят ужин дома.

Идиллия обыденности нарушается, а Салем показывает свое потустороннее лицо, только когда... умираешь.

Именно это случилось с детективом Ронаном О'Коннором..

УМРЕШЬ – НАЧНЕШЬ ОПЯТЬ СНАЧАЛА

Некто в капюшоне, очень похожий на убийцу в красном плаще из **Deadly Premonition** и обладающий нечеловеческой силой, выкидывает героя из окна четвертого этажа. Страж правопорядка, а в прошлом уличный бандит, погибает не сразу — его дух покидает тело, но остается поблизости. Призрак (тот же О'Коннор, только прозрачнее) пытается буквально втиснуться обратно в умирающее тело, но тщетно — маньяк хладнокровно добивает жертву несколькими выстрелами в упор. Детектив мертв, да здравствует дух детектива.

Шляпа-федора, шрам на губе, легкая небритость, татуировки и несколько сквозных отверстий в области сердца — вот облик, пожалуй, одного из самых харизматичных призраков в играх. Он еще и не выпускает изо рта призрачную сигарету — одышкой фантомы, как известно, не страдают. Главная цель неупокоенной души — найти того, кто его убил, и воссоединиться с женой, которая трагически погибла несколькими годами ранее и теперь ждет по ту сторону моста.

Сразу после смерти Ронан сталкивается с девочкой в старомодном платье, за которой приходится долго бежать. Выясняется, что маленькая леди с косичками мертва давно и безнадежно, примерно с середины семнадцатого века. Кроме того, она здесь далеко не единственная. На протяжении столетий призраки умерших обживали эти места. Больше того, сумеречный Салем тоже отчасти призрак.

В глазах О'Коннора современные здания перемежаются с призрачными бревенчатыми постройками, давно снесенными или сгоревшими в огне пожара. Старые стены и теперь продолжают полыхать ледяным пламенем. Среди проулков легко обнаружить прозрачную повозку с сеном или старую лодку с веслами, а в бухте — остов корабля, давным-давно разбившегося о прибрежные скалы. Посреди жилого квартала придется перешагивать через рельсы, которые некогда были частью первой железной дороги, и уворачиваться от несущегося сквозь стены паровоза-призрака.

Потусторонние сооружения для О'Коннора — непреодолимое препятствие. Зато большинство объектов из мира живых призрак проходит буквально насквозь. Он не может открыть дверь, просто дернув за ручку, но спокойно проникает в помещение через закрытое окно или через стену. Во все дома Салема, конечно, просто так не попадешь — разработчики элегантно объяснили это тем, что жители города набожны и привыкли освящать свои жилища.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЖИЗНИ

Представьте себе — вы читаете сейчас этот текст, а за вашей спиной кто-то стоит. Или что-то. Нечто призрачное, едва уловимое. Мороз подирает по коже, не правда ли? А для Салема это обычное дело. Духи безвременно умерших обитают бок о бок с живыми людьми. И совсем не обязательно, в попытках достучаться до мира мертвых, чертить на кладбище октаграмму и расставлять свечки, бубня себе под нос странное. Нужно просто умереть самому. И желательно преждевременной, неестественной смертью.

Тогда возле могил покажутся десятки призраков, которые точно так же отчаянно пытаются понять, почему умерло их тело. Оказавшись на городском кладбище, О'Коннор встретит дух

Малоприятная процедура опознания трупа становится еще неприятней, когда это твой собственный труп.

Демоны — по сути, единственные враги О'Коннора. Если не считать маньяка в капюшоне, конечно.

молодого парня, прогуливающийся вдоль погоста; призрак девушки, который снова и снова читает последнюю книжку, прислонившись к надгробному камню; мужчину средних лет, с грустью всматривающегося в мутную воду ручья, на дне которого он сделал последний вздох...

Впрочем, «мертвые души» есть не только на кладбище. В Салеме они повсюду, достаточно зайти в любой жилой дом. Пока счастливая семья на кухне готовит ужин, в гостиной призрак сидит в хозяйском кресле и смотрит оставленный включенным телевизор. В соседской ванне лежит призрак самоубийцы. А этажом выше в детской комнате прячется призрак маньяка, который постоянно доводит до слез ребенка, выпрыгивая из платяного шкафа.

Почти у каждого встреченного в городе привидения есть своя история — история жизни и смерти. Изучать их, проводить маленькие экспресс-расследования зачастую едва ли не увлекательней, чем следовать прямой дорогой основного сюжета. В любой другой игре такие мини-истории подавались бы в виде скучноватых аудиодневников, а в Murdered — вот они, вокруг вас, ходят, говорят и живут своей жизнью. Для интерактивного произведения — очень ценная находка.

СНИМАТЬ ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ – НЕ НАШ МЕТОД

Дебютное расследование в образе призрака начинается сразу после кончины героя. Оказавшись возле собственного бездыханного тела, которое прибывшие на место полицейские уже успели огородить желтыми ленточками, О'Коннор приступает к сбору улик.

Поиск зацепок не станет серьезным испытанием, достаточно внимательно осмотреться в поисках активных точек. Счетчик необходимых улик услужливо подскажет, сколько осколков стекла, кровяных пятен и гильз нужно отыскать поблизости. Складывать найденный скарб в бездонный чемоданчик, в стиле классических приключений о Шерлоке Холмсе, не придется, Ронан анализирует находки на месте.

Лишившись жизни, герой все же кое-что приобрел взамен: дух полицейского способен вселяться в живых и читать чужие мысли. К сожалению, в головах окружающих помещается не больше пары фраз, причем не всегда полезных. Зачастую нужно навести человека на дельные умозаключения, помочь свидетелю преступления вспомнить нюансы произошедшего. Не будет лишним и взглянуть на мир глазами другого полицейского. Причем буквально: подсмотреть в его ежедневник или прочитать данные на экране компьютера, влезши в шкуру работающего за ним служителя правопорядка.

Кроме того, детектив обладает просто отличным воображением. Он способен представить, что случилось с потерпевшим, с помощью валяющегося на полу окровавленного башмака. Правда, трюк срабатывает лишь с теми башмаками (или другими вещами), которые подрагивают и подсвечиваются призрачным светом.

Анализ собранной информации сильно портит общее впечатление от расследования. Если в L.A. Noire мы принимали ответственные и взвешенные решения на основе общения со свидетелями и собранных улик, то здесь нам предлагают детскую игру «угадай картинку». Нужно выбрать одно или несколько изображений, каким-то боком относящихся к произошедшему. Увы, логика тут порой едва уловима, и приходится действовать по наитию. Если удается угадать с первого раза, детектива наградят тремя полицейскими значками, которые, впрочем, особо ни на что не влияют.

По мере того как мы подбираемся к маньяку-убийце, количество трупов растет с устрашающей скоростью, а история все больше начинает напоминать молодежный ужастик. Следы приводят детектива в психиатрическую больницу, костел, исторический музей, посвященный пыткам, и еще пару тройку классических мест из фильмов о привидениях. Не обойдется и без злобных духов, растерявших остатки человечности.

Демоны охотятся за обитателями сумеречного Салема и убивают их раз и навсегда. В прямом столкновении с темным духом выстоять не получится, но есть шанс прокрасться незамеченным, убежать или скрыться в призрачных туманностях. Герой шустро прыгает от одного такого облака к другому, постепенно приближаясь к монстру со спины. Когда расстояние оказывается достаточным, Ронан в коротком QTE-сражении буквально развеивает демона по ветру. Как говорила та самая маленькая леди из самого начала игры, выдающиеся способности человека после смерти остаются при нем, но раскрываются с неожиданной стороны. Ронан всегда умел бороться за свою жизнь, не растерял он этот навык и... после смерти.

■■■

К сожалению, преодолевать придется не демонические засады, но и, ближе к финалу, — собственное нежелание заниматься монотонными расследованиями. То, что поначалу вызывает восторг (подслушивание мыслей окружающих, реконструкция событий), впоследствии превращается в рутину — новые механики почти не появляются. Интерес поддерживают главная история противостояния маньяка и призрака, не лишенная неожиданных поворотов, и множество историй поменьше, которые призрачный город готов рассказывать вам буквально за каждым поворотом. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Murdered: Soul Suspect не обучит детективной работе и сыску и не сделает мир лучше, зато расскажет множество персональных историй жизни и смерти обитателей сумеречного Салема. Ну, и попутно заставит ценить собственную жизнь.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆	8
Графика ★★★★★★★☆☆☆	7
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆	8
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	7

Рейтинг **7,0** «ХОРОШО»

among the SLEEP

Жанр
Симулятор маленького ребенка
Издатель/разработчик
Krillbite Studio
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
krillbite.com/ats/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Светлана Нелипа

Я и мой друг медвежонок

Все мы когда-то были детьми и боялись страшного «буку», обитающего под кроватью. Или за шкафом. У некоторых — в чулане. Это сейчас, будучи взрослыми дяденьками с щетиной или дамами с парой «высших», наивно пытаемся убедить себя, что те клокочущие звуки издавали рассохшиеся половицы, бегающие тараканы или домашний питомец, случайно запертый в кладовке. Но внутри нас всегда продолжает жить маленький ребенок, которого ни за какие коврижки не переубедишь. Там было чудовище! И баста!

Независимые разработчики решили напомнить, каково это быть двухлетним малышом, и попытаться воспроизвести детские чувства и эмоции. На свой дебютный проект **Krillbite Studio** собрала с миру по нитке без малого четверть миллиона долларов — простые игроки поверили в задумку. Однако первая работа — всегда большой риск. И поначалу действительно были поводы волноваться. Назначенную дату релиза разработчики с треском провалили. Мы забеспокоились, что не успеют и на сей раз. Но они взяли и успели.

Мало ли кто услышит?

Кусочек путешествия ребенка в компании плюшевого мишки из демо-версии вошел в финальный вариант игры без особых изменений. Только теперь нас не отправляют в поход по спящему дому с порога. Вполне мирное и даже почти идиллическое начало дает нам насладиться заботой милой мамочки и вдоволь наиграться с новым другом, плюшевым медведем. Собственно, если бы не он, может, ничего и не случилось бы. Или же закончилось бы гораздо раньше.

Медвежонок — не просто мягкая игрушка, которая может сделать мир чуть-чуть светлее, если ее обнять. Он играет роль нашего спутника, наставника, советчика, помощника. Мишка подскажет, как найти разгадку головоломки, предупредит об опасном участке пути и даже послужит ключом к главному из замков. Ну да, медведь разговаривает, а что в этом такого? Не записки же ему писать.

Многие дети разговаривают со своими игрушками и уверены, что в темноте прячутся страшные создания. Нам предстоит еще многое припомнить из собственного детства. Вот что-то написано на коробке — закорючки какие-то, взрослые говорят, это буквы. Вот мебель, ее верх теряется где-то в облаках, настолько она огромна. Вот мамочкины платья — ни на одном из них нет ярких картинок, а значит, все они на одно лицо, серые и скучные. Вот овечки, которых надо считать перед сном. А вот и мамочка. Какая же она красивая и добрая!

Но посреди ночи мама исчезает. Следы ведут в странное и загадочное место, выход из которого закрывает толстая дверь со множеством запоров. А главным ключом к ней оказываются воспоминания. Искать их придется в местах, лишь немного напоминающих родной дом, — это злая и недружелюбная версия обыденного мира, где даже самые красивые уголки полны скрытых опасностей и неясной тревоги. Вполне подходящее место для обитания монстров... или монстра? Кто нас преследует — разные кошмары или один и тот же страх, принимающий разные обличья?

В этом месте очень легко сбиться на заумный пафос, проводя параллель с путешествием по темным закоулкам подсознания, сражением с застарелыми комплексами и трудоемким подбором ключей к темнице собственного эго. На просторах игрового мира есть где порезвиться психоаналитикам. Но за всей очевидностью аллюзий легко проглядеть гораздо более важный вопрос:

Игра сразу задает масштаб окружающего мира. Какая огромная ложечка!

Первая встреча с новым лучшим другом.

Кто наблюдает за нами из темноты?
Как-то даже не хочется идти проверять...

так ли правы взрослые, когда считают, что ребенок ничего не понимает и все сразу забывает?

Прячься, ищи

Что может ребенок, которому только что исполнилось два года? Кое-как ходить, вполне энергично ползать, забираться на стулья и выдвинутые ящики, подбирать и швырять предметы. Негусто. Но игра и не ставит перед героем сложных задач. Несколько встречных головоломок сводятся к «сходи, найди, принеси, вставь». Впрочем, насыщенность загадками могла бы отвлечь от главного: нужно пройти этот путь, как бы ни было страшно.

И так немаленький, с точки зрения крохотного человека, дом в своей сумеречной версии разрастается до размеров стадиона. Но при этом игра каким-то чудом умудряется сохранять компактность и стройность: ни на одной локации не придется долго блуждать в поисках выхода. Мы сразу узнаем комнату, в которой уже побывали, какой бы мрачной она ни была. Цели всегда ясны, пути почти всегда очевидны. Единственное препятствие — страх.

Темные пространства, искаженная версия привычной реальности. Разрозненные пятна света от ночников, лунные блики. Странные тени, тревожные шорохи. Никогда не знаешь, какая опасность подстерегает тебя на следующем шагу, ведь ночная реальность — не место для малыша, который без спросу выбрался из кроватки. К тому же в этом мире не спит кто-то еще. Кто-то злой и жестокий.

Вступать в противоборство с монстрами — бесполезное занятие. Огромное чудовище обязательно схватит ребенка, если тот не успел убежать или спрятаться, и каждое близкое знакомство закончится загрузкой ближайшего сохранения. К счастью, кошмарные создания всегда предупреждают о своем приближении: картинка распадается на квадратики (спорный, хотя красноречивый спецэффект), а уж что творится в наушниках...

Прекрасная работа со звуком создает значительную часть атмосферы. Звуки узнаваемые, домашние (капанье воды, шипенье невыключенного телевизора, скрип двери, ветер за окном) причудливо смешиваются с неясными шумами и вроде как... стонами? «Шелковый тревожный шорох в пурпурных портьерах, шторах». Вот ударил гром, вот что-то вне нашего поля зрения упало и гулко покатилось по полу — вздрогнет даже крепкий духом. Шумовая палитра, сопровождающая появление чудовищ, и вовсе вызывает безотчетную панику. А потом вдруг прорезается голос матери, мурлыкающий колыбельную, — и неясная, ускользающая мелодия, перезвон колокольчиков из музыкальной шкатулки.

В визуальной части разработчики сосредоточились на лаконичности и стилизации. Вышло здорово. Силуэты поскрипывающих качелей на игровой площадке, выросшие прямо посреди библиотеки сосны, кресло с торшером, примостившиеся на уцелевшем клочке пола, — такие места прекрасны сами по себе. Но здесь они гармонично вписаны в окружающее пространство, и в промежутках между скриптовыми появлениями чудовища можно вдоволь любоваться мрачной версией Страны Чудес.

Прекрасный дизайн, великолепный звук, неисследованный сеттинг, тревожная атмосфера, убедительные детали детской трактовки мира — все это у компании Krillbite вышло безукоризненным. Жаль, остальные аспекты придется поставить на ступеньку ниже — сразу после простенького сюжета, о развязке которого можно догадаться почти в самом начале. Монстры страшны, потому что они могут убить... хотя как раз в самой гибели ничего страшного нет. Подумаешь, перезагрузка. К такой же перезагрузке приведет попытка полезть куда не следует с последующим застреванием в текстуре. В некоторых стычках можно даже не прятаться: отбежал подальше — и стой, любуйся. Со своего маршрута ужасное создание не свернет.

Технические недоработки должны быть ликвидированы готовящимся патчем. Но кое-что заплаткой не поправить: нет никакого стимула возвращаться к игре после прохождения — а оно не будет особенно долгим. Не спеша, заглядывая в каждый уголок, можно добраться до финала за три-четыре часа, просто пробежать по сюжету — раза в два быстрее. Никаких развилок, альтернативных концовок и вообще вариаций не предусмотрено. Может быть, когда-нибудь...

■■■

Но если принять во внимание, что Among the Sleep — первая игра молодой независимой компании, стоит осыпать ее похвалами и почестями. Это действительно самобытная, выполненная с большим вкусом и талантом игра. Просто далеко не все в ней сделано на подобающем уровне. Есть к чему стремиться. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Приключение двухлетнего ребенка в ночном доме вышло коротким и не лишенным недостатков. Но как бы проста ни была история, она определенно стоит того, чтобы ее увидеть.

Геймплей ★★★★★★★	7
Графика ★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	10
Интерфейс и управление ★★★★★★★	7

Рейтинг 8,0 «Отлично»

ЖАНР
КАРТИНГ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
NINTENDO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
WII U
САЙТ ИГРЫ
MARIOKART8.NINTENDO.COM

АНДРЕЙ СКОЧОК

Рыцари красного панциря

Серия **Mario Kart** неторопливо эволюционирует, стабильно обрастая новым контентом. Любимое многими диванными аналитиками передергивание — «**Nintendo** постоянно клепает кучу одинаковых игр!», в данном случае совершенно не оправдано — в отличие от всяких футбольных симуляторов и шутеров с военными действиями в недалеком будущем, Mario Kart на каждой консоли от Nintendo всего одна.

Идея серии, впрочем, остается неизменной с 1992 года — берем побольше персонажей из вселенной Марио, сажаем их на карты и отправляем кататься по тематическим трассам, оформленным в стиле игр Nintendo. Чтобы было веселее, на трассе находится множество бонусных предметов, которые разнообразят гонку и помогают уравнять силы с превосходящим соперником. И хотя в первую очередь все это рассчитано на тех, кто играет с семьей, детьми или беззаботной компанией, за фасадом Mario Kart скрывается куда больше, чем может показаться.

На старт

С момента нашей последней встречи с Mario Kart 8 прошло чуть меньше года — тогда нам показали рабочую версию. Никаких глобальных изменений с тех пор не случилось — разве что доработали управление с акселерометра.

Основу игры не тронули. Прежде чем начать, выбираете объем двигателя (50, 100 и 150 кубических сантиметров), который определит сложность и скорость игры. Затем появляет-

У каждого карта свои характеристики. И персонаж тоже влияет на параметры картинга — в первую очередь на вес машины и ускорение.

Металлический Марио слабо вписывается в атмосферу Mario Kart. Кажется, будто его в игру добавили просто для увеличения количества доступных персонажей.

Нужна ли Mario Kart
в России?

30 мая состоялся официальный старт продаж в России. Игра начала продаваться одновременно с книгой «Game Over. Как Nintendo захватила мир» (там же ее подписывал Алексей Пажитнов, создатель Tetris), которую впервые официально перевели на русский язык, и с Kirby: Triple Deluxe.

Вопреки скептическим ожиданиям народу набралось гораздо больше, чем планировалось, — пришлось даже выстроить живую очередь за пределами магазина, потому как желающих купить игру и книгу хватало. Там же вручили награду победителю всероссийского турнира по Mario Kart 7 и непрозрачно намекнули, что совсем скоро состоится новый турнир — теперь по Mario Kart 8. Так что сомневаться не приходится — будущее у игры есть и на наших просторах.

Бумеранг — штука очень эффективная, но только в умелых руках.

ся список соревнований. Здесь их восемь: четыре составлены из новых трасс, еще четыре — из переделанных треков из старых Mario Kart. Затем цапаем приглянувшегося персонажа (одного из тридцати) и настраиваем карт. Выбираем корпус, колеса и глайдер для спуска с обрывов — все они сильно влияют на характеристики машинки. После этого — на старт.

Мотоциклы — пожалуй, главное нововведение в Mario Kart 8. До этого байки появлялись лишь в Mario Kart Wii и ничем особенным не выделялись. Теперь же физику мотоциклов серьезно переработали — они быстро разгоняются, очень маневренны, но ездить на них приходится совершенно иначе. В том числе потому, что мотоциклы куда сложнее правильно вывести из заноса. Это особенно болезненно во время снейкинга.

Еще одним многообещающим нововведением стали антигравы — в определенных участках трассы можно ездить по потолку и стенам назло законам физики. Но на поверку эта добавка оказалась не такой существенной, как виделось. По сути, участки с «неправильной» гравитацией работают так же, как и обыкновенная дорога, и, даже если съехать с намеченного пути, ваш карт забуксует, будто вы свернули с трассы на лужайку. Принципиально новые ощущения дает разве что неторопливая камера, не успевающая за вашими виражами: шея непроизвольно клонится в сторону, чтобы как-то компенсировать заваленный горизонт.

Внимание

Серьезно доработан мультиплеер — в первую очередь это касается онлайновых матчей, системы рангов и поиска игроков. Появилась возможность организовать постоянную игровую сессию с собственным набором правил. После создания лобби ему присваивается уникальный номер, по которому можно присоединиться в игре. Это очень удобно: достаточно бросить клич в социальной сети, добавить номер игры — и к вам сразу же смогут подключиться ваши друзья и знакомые.

Еще неплохо поработали с системой повторов. Сервис под названием Mario Kart TV по окончании гонки автоматически подбирает самые зрелищные моменты. Можно поглядеть на них в замедленном темпе и загрузить получившийся ролик на YouTube. Слабенькая, конечно, замена сервисам онлайновых трансляций, но стоит же с чего-то начинать!

К тому же в замедлении Mario Kart 8 смотрится невероятно эффектно. Дело в немыслимом количестве мелочей. В том, как обогнавший вас Варио победно вздымает руки вверх и радостно шевелит усами. Какая гамма эмоций отражается на лице гонщика, в чью машину влетает красный панцирь. Как разбивается на множество мелких осколков куб с бонусным предметом. Это мелочи, но из них и рождается неповторимое очарование Mario Kart 8.

■■■

Mario Kart при всей своей «детской» наружности на поверку оказывается довольно серьезной игрой с тщательно проработанной механикой, понять которую с наскока не получится. Чтобы овладеть ею в полной мере, нужно время — в этом смысле Mario Kart 8 куда ближе к эталонной Mario Kart DS, нежели к ее предшественницам с Wii и 3DS. Запаса прочности игре хватит надолго — как минимум до следующего поколения консолей. Почему? Да потому что почти идеальная гонка. ■

Езда
на продвинутом уровне:
снейкинг

Снейкинг — особая техника ускорения в Mario Kart: машинка уходит в длинный управляемый занос, виляя из стороны в сторону, после чего получает небольшой прирост в скорости. Изначально эта система создавалась для более динамичного входа в повороты, но позже дала начало одной из победных тактик — ветераны Mario Kart научились «снейкать» даже на идеально ровных участках дороги и в результате вырывались далеко вперед.

Техника снейкинга постоянно критиковалась (и до сих пор критикуется) обычными игроками — она давала натренированным гонщикам немыслимое преимущество. Разработчики, понимая, что совсем отказываться от полюбившейся многим тактики тоже нельзя, прибегали к разным ухищрениям: меняли баланс, пересматривали выдачу бонусных предметов на уровнях и урезали силу ускорения. В вопросе бонусов, кстати, нашли более или менее компромиссный вариант — аутсайдерам даются самые мощные предметы, позволяющие нагнать или замедлить наиболее шустрых соперников. Лидеры гонки, напротив, получают наименее полезные предметы.

В восьмой части баланс снова пересмотрели в угоду казуальным игрокам. Никакой снейкинг или прокаченный карт не могут гарантировать, что перед самым финишем к вам не прилетит синий панцирь, от которого нельзя уклониться. Или рядом не шандарахнет бомба. Или вас не столкнет в пропасть Варио на гигантском карте. Итог понятен: вы глотаете пыль, а соперники радостно пролетают мимо вас. Конечно, это очень весело в компании друзей или в кругу семьи, но в серьезных соревнованиях такие фортели невероятно раздражают.

К счастью, в Mario Kart можно создавать матчи со своими правилами и менять баланс в зависимости от играющих: хочешь — играй с фактором случайности и весельем, а хочешь — побеждай благодаря отточенным навыкам. Конечно, такая возможность имелась и раньше, но теперь настройке поддается почти любой параметр предстоящей гонки.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Магия Nintendo в действии — только им удается из поколения в поколение выпускать один и тот же, по сути, продукт, и заставлять нас покупать его снова и снова.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

МАРИНА МИНЧЕНКО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Atom 1,6 ГГц, 1 ГБ, 64 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 128 ГБ видео

ЖАНР
Приключение

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
The Game Kitchen

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
thelastdoor.com

The Last Door

ПИКСЕЛЬНЫЙ ХОРРОР

Ее владелец, Родерик Ашер, в ранней юности был со мною в дружбе; однако с той поры мы долгие годы не виделись. Но недавно в моей дали я получил от него письмо — письмо бессвязное и настойчивое: он умолял меня приехать. В каждой строчке прорывалась мучительная тревога. Ашер писал о жестоком телесном недуге... о гнетущем душевном расстройстве... о том, как он жаждет повидаться со мной, лучшим и, в сущности, единственным своим другом, в надежде, что мое общество придаст ему бодрости и хоть немного облегчит его страдания.

Эдгар Аллан По, «Падение дома Ашеров»

The Last Door — один в один как рассказ Эдгара По, фрагмент из которого попал в эпиграф. Но для нас, в отличие от главного героя, эта история начинается отнюдь не с письма давнего друга. Для нас она начинается с самоубийства. Чьего, вы спросите? Автора письма.

Зачем он так? Посмотрим.

ПО ТУ СТОРОНУ ДВЕРНОГО ПРОЕМА

На календаре 1891 год. Уже провозглашена императрицей Индии королева Виктория, уже состоялся первый Уимблдонский турнир, а Шерлок Холмс уже десять лет как знаком с доктором Ватсоном.

Самое викторианское время, какое только можно себе представить.

Джереми Дэвитт, получив письмо с одной-единственной строкой, цитатой из Матфея — Videte ne quis sciat («Смотрите, чтобы никто не узнал»), спешно собирается и едет в Суссекс, предполагая, что с его другом Энтони случилось какое-то несчастье. Эта фраза еще со школьных времен была их паролем, своего рода масонским знаком, но Джереми едва ли мог предположить, что прошлое решит постучаться к нему с такой бесцеремонностью. И тем более не мог ожидать, что старинный особняк Бичуэртов встретит его безмолвием, в котором даже скрип полов и вороньи крики могут показаться оглушительными.

Птичья тема, к слову, вообще представляет собой ступицу, вокруг которой вращается эта история. Так, один из членов их школьного «Клуба четверых» говорит нашему герою — после того, как тот не ясным даже ему самому способом избегает неминуемой гибели, — что их всех хранит «Великая птица». Вороны встречают Дэвитта, когда он приезжает в Суссекс; на стенах его альма-матер, закрытой после их выпуска и переданной монахиням под больницу, — схематические изображения птичьего глаза.

Что грозит этим четверым, давным-давно окончившим школу; какую тайну скрывает строка из Матфея; чем обернулась тяга к неизведанному для каждого из них и для того пятого, которому стоило

Начало истории. Подход к делу основательный, но какой-то упаднический.

Это не кривые черные галочки на багровом фоне. Это вороны.

бы предостеречь их, а не участвовать, — все это вопросы, которые хотя бы отчасти относятся к миру рационального, познаваемого. Но по мере движения вперед кажется, что рацио занимает Дэвитта все меньше, несмотря на все его здравомыслие и философский подход.

ПО ЭТУ СТОРОНУ

The Last Door вполне отвечает определению, данному квестам Августином Кордесом, создателем **Scratches**: «Мы можем просто сказать: «Я хочу рассказать эту историю, а затем придумать под нее игровой дизайн. В таких условиях наш жанр работает лучше всего». Эта история прямолинейна и не допускает ветвлений сюжета, что, казалось бы, должно успокаивать. Ведь если персонажу что-то суждено каноном игры — этого не избежать, а значит, невозможно совершить ошибку, которая обернется чем-нибудь фатальным. Должно, но — и это удивительно! — отчего-то совершенно не успокаивает. Перед нами полноценный хоррор, и с созданием подобающей атмосферы разработчики справились безупречно.

Конечно, львиная доля того тревожного ожидания, что помимо воли накрывает игрока, идущего вместе с Джереми по сумрачным английским просторам и интерьерам, обязана своим возникновением озвучке. Точнее, звукам вообще и музыке — в частности. Карлос Виола создал по отдельному альбому для каждого эпизода; пронзительные струнные и фортепианные композиции настолько точно легли в канву истории, что стали ее неотъемлемой частью. Без них ощущение надлома, которым полон окружающий Джереми мир, было бы и вполовину не столь сильно.

Помимо музыки, в игре исключительно хороши звуки: все эти шаги, шелест бумаги, скрип дерева, отдаленные вороньи крики дают воображению дополнительную точку опоры, а картине происходящего — недостающую глубину.

НЕ ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Дело в том, что графика в игре пиксельная. Очень пиксельная, и это не ошибка и не недоработка. Едва намеченные очертания человеческих фигур и условность пейзажей в сочетании с очень яркими и объемными звуками дают впечатляющий эффект достоверности. Нет, здесь не будет ни реалистичности Scratches, ни фактурных деталей, как, к примеру, в **Darkness Within**, ни тонкой игры полутонов, как в мистическом **«Сублюструме»**. Графика дает лишь основу, лишь базу для воображения, но, как ни странно, этого вполне достаточно. Оказывается, совершенно неважно, насколько тщательно прорисован герой, чтобы опасаться вести его в темную комнату, дверь которой еще пару секунд назад была не просто закрыта, а заколочена досками.

Как и в Scratches, погружаться в мир неприглядных тайн, обманчивых туманов и прошлого, которое временами пытается подменить собой настоящее, игроку предстоит постепенно. Поначалу Джереми Дэвитт, только-только вошедший в дом своего старого друга и не обнаруживший там ни единой живой души, выглядит и действует как совершенно здравомыслящий, даже слегка меланхоличный взрослый человек. Он вообще, кажется, не склонен к проявлениям бурных эмоций и лишь пару раз, в особых случаях, позволяет себе ошеломленно воскликнуть. Но чем дальше, тем сложнее нам будет отделить реальность от галлюцинаций, а мистику — от результата экспериментов с химическими веществами. Это викторианская Англия, невозможная как без научных достижений, так и без духовных исканий, способных куда только не завести пытливый разум.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ И ПОДСКАЗКИ

Джереми чаще придется работать с химическими реактивами, чем с механизмами, а создание инструментов из подручного хлама — дело, в общем, привычное для любого квеста. В целом, загадки нельзя назвать сложными. Да, порой авторов слегка заносит, и тогда герою приходится предпочесть более сложный вариант решения проблемы более

Склеп, скрипка и лунный свет. Вообще-то в этом саркофаге была похоронена некая Дафна, покорявшая сердца своим необыкновенным голосом. Но сейчас внутри ни гроба, ни тела.

простому, но с кем не бывает? Здесь головоломки даже непривычно логичны для квеста. От пиксель-хантинга нас тоже избавили: квестовые предметы достаточно велики, чтобы не промахнуться при поиске, а лаконичные реплики Джереми подсказывают, как их использовать. Инвентарь невелик, управляется — как и вся игра — одной кнопкой мыши.

Нам почти не оставили шанса заблудиться, прийти не туда или раз двадцать обойти вокруг кроличьей норы, не находя входа: локации невелики, а иногда еще и поделены на подлокации. Наша деятельность в каждом конкретном эпизоде сосредоточена на небольшом пятачке земли — в отличие от многих своих соратников по игровому ремеслу, разработчики не заставляют героя наматывать бесконечные петли и восьмерки по предложенной территории.

Тем более что эти скудные пустоши способны вызвать скорее уныние и мысли о бренности всего сущего, нежели страх или тем более ужас. Не окружающая природа, а истории человеческих судеб порождают жутковатое ощущение, что мир героя то ли болен, то ли безумен, а самые благородные стремления все равно приводят в итоге к сумасшествию или к смерти.

■■■

Первый сезон The Last Door составляют четыре эпизода, которых в сумме хватает часов на шесть-семь. Последний из них, вопреки всем надеждам хоть немного разобраться в творящемся безумии, лишь умножает неопределенность. Герой в прямом и в переносном смысле уходит в туман, не удосужившись поделиться с нами ни своими выводами касательно произошедшего, ни своими ожиданиями будущего.

Работу над вторым сезоном **The Game Kitchen** собираются начать уже летом — и они твердо намерены не сдавать завоеванные позиции. Хочется верить, что эту историю ждет достойное завершение. Она того стоит. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Викторианская Англия, туман, вороны, школы-пансионаты, таинственные ритуалы и отдельный низкий поклон Эдгару Аллану По. Если вас не отпугивает пиксельная графика, такой коктейль может прийтись по вкусу.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	6
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Жанр
Автосимулятор
Издатель/разработчик
Codemasters
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
gridgame.com

GRID AUTOSPORT

Алексей Пилипчук

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
Желательно: Core i7 2,5 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ГОНКА В ПОЛПЕДАЛИ

В метаниях между яркими аркадами и серьезным автоспортом **Codemasters** проводят уже не первый год. И вот уже не первый год с их станка сходят не то симуляторы, не то зрелищные покатушки для всех и каждого. Итог предсказуем: проекты британцев хорошо продаются, их любят миллионы людей по всему миру, только вот используют скорее как временные варианты в ожидании чего-нибудь более серьезного. И **Autosport** как раз одна из них — в нее очень интересно играть, но лишь до поры до времени. Пока не выйдет что-то покрупнее или пока набор однотипных соревнований окончательно не набьет оскомину. А случается это, как правило, очень быстро.

А у нас все серьезно

В первые минуты после запуска возникает сильное ощущение, будто разработчики всячески стремятся показать, что серьезный спорт — это скучно. Видеовставки от ESPN, меню, стилизованное под гараж, хорошая музыка — ничего подобного здесь вы не найдете. Как не найдете нормального тюнинга или возможности самому выбрать место для наклеек спонсоров. Autosport — она исключительно про гонки. В этом ее главная прелесть… и недостаток. Гнуть свою линию до конца в Codemasters все же не решились. Уже в который раз.

Впрочем, понимаешь это далеко не сразу. Первое время игра вызывает настоящий восторг свободой выбора и полноценным набором дисциплин. Тут вам и гонки с открытыми колесами, и туринг, и соревнования на выносливость, и традиционные для серии уличные заезды, и даже целый класс, выделенный под тюнингованных монстров. Все дисциплины на первый взгляд кардинально отличаются друг от друга и предъявляют разные требования.

В «формулах» важна чуть ли не математическая точность в каждом повороте и высокий квалификационный результат, в соревнованиях на выносливость необходимо следить за резиной и держать стабильный темп. А в туринге и уличных гонках — уметь быстро и чисто обгонять, поскольку по правилам при победах в одних заездах другие не-

Выбрать спонсоров или напарника самостоятельно теперь нельзя — весь «комплект» намертво прикреплен к той или иной команде.

Интересных трасс здесь достаточно, но большая их часть досталась игре в наследство от предыдущих проектов. А постоянные повторы и вовсе делают заезды по ним немного утомительными.

Из-за широких трасс и более спокойной физики аварии здесь случаются намного реже, чем в GRID 2. Тем не менее здешние противники всячески стараются сравнять счет.

Как ни странно, «формульные» гонки здесь вышли на порядок интереснее, чем в F1 2013: на старте противники больше не спят, так что по ходу заезда разворачивается настоящая борьба.

избежно придется начинать с самого хвоста стартового поля.

Регламент у каждого класса тоже свой: где-то перед основным заездом нужно пройти квалификацию, а где-то, если ты лидер чемпионата, начинать гонки придется с самого конца стартовой решетки. Где-то начисляют дополнительные баллы за полупозиции или быстрые круги, а где-то нет. А в туринге действует очень интересное правило: на старте второго заезда стоять первым будет пилот, финишировавший последним в предыдущем. И наоборот: победителю придется пробиваться с самого конца. Что даже на средних уровнях сложности вряд ли даст заскучать.

Однако главные отличия между дисциплинами даже не в правилах, а в автомобильной физике. И если в том же туринге для хорошего результата достаточно просто вовремя тормозить и следовать оптимальной траектории (по сравнению с продолжением поведение машин стало дружелюбнее), то в «формулах» все куда интереснее. Там важнее попадать на апекс, аккуратно работать рулем и ни в коем случае не перебарщивать с газом на выходе. Стоит лишь чуточку ошибиться, и драгоценные десятые секунды будут потеряны. А может, и того хуже!

Со временем, правда, даже в пределах какой-то одной дисциплины техника, а соответственно, и стиль пилотирования могут кардинально поменяться. Иногда за это стоит благодарить внезачетные «Гонки Кубка», в которых предлагают посоревноваться на каких-нибудь необычных автомобилях вроде непослушных KTM X-Bow или старичков а-ля Ford Sierra RS500. Но в основном машины меняются с ростом опыта игрока. Так что если на старте карьеры участвовать в гонках на выносливость вы будете на каком-нибудь Mercedes-Benz SLS AMG GT3, то к концу наверняка пересядете за руль спорт-прототипа Lola. Хотя рассчитывать на уникальные впечатления от его пилотирования все же не стоит — в конце концов, это вам не **Gran Turismo 6**, за реализмом тут никто не гонится.

И снова за старое

Проблемы у игры начинаются ровно в тот момент, когда от нее захочешь чуточку большего. Ведь, несмотря на все попытки сымитировать что-то серьезное, GRID по-прежнему остается предельно простой аркадой — ей критически не хватает хоть какой-нибудь глубины. Ну да, добавили возможность выбирать улучшения и перемещать ползунки в настройках автомобиля, только делать это, по большому счету, не нужно — машины прекрасно ведут себя и так.

Или вот возможность как-то поддерживать контакт с инженером и напарником. Вроде бы заманчиво, только и от этого пользы почти нет: нужной информации этот товарищ не дает, а единственная его рабочая функция — раздражать, постоянно повторяя одни и те же шаблонные фразы. И чушь проскальзывает: едешь ты последним, а он начинает кричать, что пора отрываться от соперников. При этом самую главную информацию, в каких местах ты теряешь время и как там прибавить, он дать не в состоянии. И вообще самых главных вещей, присущих настоящему автоспорту, здесь нет. Нет возможности серьезно поработать над болидом или подумать над гоночной стратегией, нет телеметрии и хотя бы малоизвестных реальных чемпионатов. Даже не понятно, почему игра получила добавку «Autosport» в названии.

Однако самое обидное, что куда-то исчезла главная прелесть серии GRID — то прекрасное окрыляющее чувство скорости и настоящей опасности. Когда для результата приходилось рисковать в каждом повороте и казалось, что еще совсем чуть-чуть и машина отправится в затяжной полет навстречу бетонной стене. Все это было в первой части, спасло от забвения вторую, но здесь… здесь от этого не осталось ничего.

Разве что соперники регулярно пытаются напомнить о своем боевом прошлом. GRID Autosport, наверное, первая игра после всяких там **FlatOut** или **Burnout**, в которой боишься вовсе не своих ошибок, а того, что тебя вынесут в следующем повороте глупые противники. Здешний искусственный интеллект просто не замечает ни вас, ни друг друга, постоянно устраивает завалы, вылетает, кувыркается, а в некоторых поворотах просто идет на таран.

С одной стороны, это, конечно, веселит и слегка оживляет заезды, но «отматывать время» в который раз из-за чьих-то безумств — занятие не самое приятное. И хорошо еще, если у вас в запасе остались флэшбеки. А то такими темпами гонка на выносливость может быстренько превратиться в гонку на выживание.

■ ■ ■

У GRID Autosport попросту нет своего лица. В ней нет масштабов Gran Turismo 6, нет светлого ощущения праздника, присущего **Forza Horizon**, а последней **Need for Speed** она уступает в самом главном — в интересности гонок. В ней даже от GRID толком ничего не осталось, если не считать того, что она почти полностью собрана из старого контента. Трассы, автомобили — почти все уже было в предыдущих главах и там успело поднадоесть.

При всем при этом Autosport все равно остается прекрасной игрой. Яркой, красивой и увлекательной. Но, как и любой другой проект Codemasters, выпущенный в последние годы, надоедает она гораздо раньше, чем успевает закончиться. В очередной раз погнавшись за двумя зайцами, авторы не поймали ни одного: для симулятора игра недостаточно глубока и серьезна, а для интересной аркады не хватает стиля и капельки безбашенности. Хотя свою функцию «затычки» до выхода **DriveClub** или **Project CARS** она, думается, выполнит отлично. Но всегда ведь хочется большего, не правда ли? ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

GRID Autosport, как и ее предшественница, — дорогая, красивая и увлекательная гонка. Только вот устаешь от нее гораздо быстрее, чем того хотелось бы.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7.0

«ХОРОШО»

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Edge of Reality
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4, Wii U
САЙТ ИГРЫ
Transformersgame.com

СОБИРАЕМСЯ И УХОДИМ

TRANSFORMERS™ RISE OF THE DARK SPARK

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ДЕНИС МАЙОРОВ

Edge of Reality по большей части занимались лишь переносом чужих проектов на разные платформы, а если и делали собственные игры, то на выходе получалось... как-то не очень. Но в чем студия всегда была сильна, так это в скорости разработки, а потому не удивительно, что новых «Трансформеров», приуроченных к выходу фильма, доверили именно им.

Печально же в этой истории то, что игра, получившая подзаголовок **Rise of the Dark Spark**, оказалась не самостоятельным проектом, а прямым продолжением дилогии от **High Moon Studios**.

Муки творчества

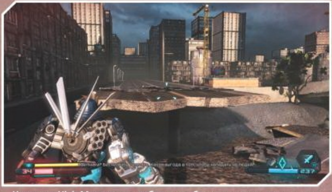
Одна из главных составляющих успеха игр о трансформерах от High Moon — самобытность. Никакой связи с фильмом, никаких поджимающих сроков, никакого давления со стороны киношников. Только самостоятельная история, которая к тому же проливает свет на кое-какие события, которые даже в самом мультсериале лишь упоминались, — настоящий подарок поклонникам. Во многом именно благодаря этому игроки готовы были простить игре многие огрехи, и связь третьей части со свежим голливудским творением изначально вызывала сомнения.

Разработчики попытались выкрутиться и угодить, что называется, «и вашим, и нашим», соорудив вялый канатный мостик между сюжетом **Fall of Cybertron** и событиями последнего кинотворения Майкла Бэя. Но процесс привязки неплохой истории к сценарию фильма, не отличающемуся особой глубиной, безболезненно пройти не мог.

О драме, личных историях и других элементах мало-мальски «взрослого» сюжета лучше сразу забыть. На протяжении всей игры автоботы и десептиконы будут гоняться за Темной Искрой, загадочным артефактом, дарующим владельцу невероятную силу. Искра попеременно оказывается то у одних, то у других — собственно, всё. О первых двух частях здесь напоминает разве что то, что половина игры проходит на Кибертроне, но и там ничего интересное гонки за артефактом не случится. Даже если вы играли в дилогию от High Moon, но не смотрели фильмов — шансов понять, что здесь происходит, почти нет. Ну а тем, кто только фильм смотрел, все эти пляски вокруг Кибертрона будут безразличны.

Но скучный сюжет — меньшее из последствий слияния с творчеством господина Бэя. Именно благодаря связи с фильмом добрая половина игры разворачивается на улицах

По уже сложившейся традиции поиграть нам доведется и за автоботов, и за десептиконов.



Но если у High Moon грани добра и зла были размыты, то здесь все просто — одни максимально белы и пушисты, а вторые карикатурно злы. Однако за это благодарить стоит опять же кино.

Ключевые сюжетные моменты подаются с помощью дурно срежиссированных и сильно пережатых роликов. Вот уж где-где, а здесь как раз следовало ориентироваться на фильм.

Города в игре пустынны и заброшены, люди как будто бы внезапно испарились. «Спасибо земным протоколам эвакуации», — говорит Дрифт. Очень удобно.

Земли. Абсолютно пустых серо-коричневых улицах с понатыканными то тут, то там домами-коробками. Даже в ужасающей **Transformers: The Game** дела обстояли не так печально. Зато на фоне такого грустного зрелища виды Кибертрона, которые в Fall of Cybertron порой утомляли, смотрятся даже как-то свежо.

Выстрел на поражение

Но даже красивые локации едва ли искупили бы невероятно унылый игровой процесс. Разработчики не стали мудрить и подглядели основную механику все в той же Fall of Cybertron. Все просто и понятно — бегаем, стреляем, трансформируемся, снова стреляем. И все бы ничего, большего игре про битвы гигантских человекоподобных роботов из далекого космоса в общем-то и не надо. Но до уровня игр High Moon дотянуться не получилось — безликий арсенал и глупые враги напрочь убивают удовольствие от местных перестрелок. И на интересные ситуации игра оказалась скупа — большую часть игрового времени мы просто зачищаем один коридор за другим.

Ярые поклонники, правда, таких мелочей обычно не замечают. Но и для них у игры найдется неприятный сюрприз — непредсказуемо скачущая сложность. Только что вы без проблем расправлялись с целыми армиями кибернасекомых, а теперь гибнете от одного взгляда какого-то металлического супершмеля размером с кошку. Такое кого угодно из себя вывести может.

Но гораздо обиднее то, что в игре под названием «Трансформеры» совсем не интересно собственно трансформироваться. Форму можно менять когда угодно, но смысла в этом нет. Физика здесь такая, что пластиковые модельки в руках ребенка и то выглядят убедительнее. А сражаться почти во всех случаях гораздо проще и удобнее в стандартной форме.

Покупку игры может как-то оправдать разве что мультиплеер, в котором предстоит, объединившись с другими игроками, отражать волны наступающих врагов. Ничего оригинального и уникального, но безумное количество противников обеспечивает такую динамику, что игра даже начинает доставлять удовольствие. Да и возможность самому выбрать любимого трансформера (притом выбор здесь весьма широк), а не мириться с выбором сценаристов, тоже многих порадует.

■■■

Transformers: Rise of the Dark Spark явно делалась в спешке, из-за чего пришлось жертвовать качеством. Совсем как игры по фильмам, выходившие в начале-середине нулевых, ее можно советовать лишь самым отъявленным любителям серии, хотя и они в итоге могут разочароваться. ■

Единственное, что хоть как-то разнообразит сражения, — умения. По одному на каждого трансформера. Кто-то умеет включать невидимость, кто-то цепляется крюком за уступы, а кто-то вызывает ботов-помощников.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Скучно и утомительно. Лучше приобрести игрушечного трансформера, так будет веселее.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★	4
ГРАФИКА ★★★★★	5
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★	6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★	5

Рейтинг

4,5

«НИЖЕ СРЕДНЕГО»

ENEMY FRONT

RESISTANCE HAS NO FRONT LINE

ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
City Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
enemyfront.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core, 3 Гб, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core, 6 Гб, 1 ГБ видео

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

КАРТА И ТЕРРИТОРИЯ

Проводя параллель между автором игр Стюартом Блэком и многопрофильным кинодеятелем Уве Боллом (довольно, между прочим, популярная в прессе аналогия), несложно заметить, что задачи и мотивы означенных субъектов — скандальных, неуемных, предприимчивых творцов — различаются в корне. Создатель гнусных пародий на exploitation movies (BloodRayne, Postal), как известно, в любой момент готов навесить апперкот кинокритике, но в целом очень спокойно относится к ремеслу. Достаточно пары сцен из фильмов Болла или даже пары ярких цитат из его интервью, чтобы четко понять: немец с камерой просто так забавляется.

Блэк же, удачно как-то выступив с эклектичным шутером про деконструкцию несущих стен (**Black** на PS2), строго следует личному творческому вектору. Его цель — создать предельно зрелищный, выверенный по ритмике, безупречно стильный боевик. Без малого реставрировать жанр.

Так, в **Bodycount** 2011 года визионер попробовал слегка переиграть шоу-программу Black. Вышло по ряду причин отвратительно.

К своей новой попытке автор, числясь уже в составе польской **City Interactive**, решил едва ли не переизобрести себя. **Enemy Front** была задумана им как шутер про Вторую мировую (вместо нежно любимых автором локальных конфликтов в ближайшем будущем), при этом предполагалось, что в противовес **Call of Duty** и **Medal of Honor** здесь не будет реверансов в адрес спилберговского кинотворчества, но будут сюжетные элементы военной киноклассики 1970-х — например, «Грязной дюжины» с Ли Марвином. Плюс классический набор амбиций Стюарта Блэка как прогрессивного геймдизайнера.

Спустя два года после начала работы над Enemy Front Стюарт Блэк по причине творческих разногласий с руководством студии покинул проект.

Экстремальный репортаж

Предыстория Enemy Front стоит внимания не только потому, что контекст, в котором появляются так называемые «польские шутеры», зачастую любопытнее этих шутеров в несколько раз. Дело тут скорее в том, что игра City Interactive во многом напоминает черновой вариант какого-то более яркого, значительного произведения. Вполне возможно, как раз несостоявшегося opus magnum Стюарта Блэка.

В плане сценария, впрочем, от первоначальных задумок (что-то вроде **Wolfenstein** за вычетом несерьезной интонации) остался лишь общий масштаб. В объективе — отрезок судьбы журналиста Роя Хоукинса, который поехал на фронт за громкой сенсацией (не слишком, как игра подчеркивает, задумываясь о нравственности и в принципе духовных материях), но оказался вовлечен в многолетнюю борьбу бок о бок с отрядами сопротивления.

Союзники здесь, как и полагается, ютятся в сумрачных тоннелях канализации, помечают стены полуразрушенных зданий своей символикой (по крайней мере, сам Хоукинс так может делать), а еще убедительно подстегивают протагониста фразой «убей на своем пути столько фашистов, сколько сможешь». Или просят рассказать его что-нибудь из жизни — профессиональный журналист в эпицентре сражений Второй мировой вызывает у сослуживцев, понятное дело, острейший интерес.

Разрушаемость в игре работает, скажем так, избирательно: вы можете полностью снести деревянный забор, но в то же время никогда не прострелите стены деревянной будки.

Неожиданно удачно в Enemy Front вписались популярные благодаря Call of Duty: Modern Warfare геймплейные сценки, когда вы резко вышибаете дверь и в рапиде убиваете всех внутри помещения.

Лучшее в снайперских эпизодах — это моменты, когда игровая камера устремляется вслед за выпущенной пулей и вы в подробностях видите попадание снаряда в жертву.

В конечном счете именно эпизоды-флэшбеки, посредством которых нам транслируют ранние военные подвиги Хоукинса, хоть как-то оправдывают перемещение героя по карте Европы. На фоне идиллических пасторалей французской деревни (см. на эту тему **The Saboteur** и «Бесславных ублюдков» Тарантино) мы стараемся выжить среди немецких патрулей, испуганно шарахаясь от заборов к тележкам и нервно вскидывая пистолет (единственное доступное поначалу оружие) при малейшем приближении опасности. Затем организуем диверсию в долине реки Лу, минируя железную дорогу. После — аккуратно охотимся на фашистов в руинах крепости.

Лирическими отступлениями служат беседы с волевой женщиной Жозефиной Обрак, которая больше всего любит упрекать героя в наглом карьеризме и, к слову, чуть ли не единственная из всех второстепенных персонажей имеет хоть какое-то значение для здешней скромной драматургии.

За рамками же означенных эпизодов игра буквально вылеплена из разнокалиберных проблем. К примеру, пользуясь тем, что события происходят на протяжении нескольких лет, сценаристы депортируют Хоукинса из одной страны в другую, не слишком истязая себя внятным объяснением логики этих путешествий (для масштабной военной драмы такой подход равносилен катастрофе). При этом на разных локациях мы, по сути, занимаемся одной и той же рутиной: между обороной церкви Сент-Кросс и миссией в крепости Оскарсборг внятное различие лишь в том, что во втором случае нам доверяют полминуты пострелять по самолетам из зенитного орудия; все остальное — чисто визуальные несовпадения, разные наборы реквизита. Ситуация не сильно меняется даже на финальном уровне, который в любой из частей той же Call of Duty мог бы служить откровенно неважным, промежуточным эпизодом. Запомнить хоть что-то за семь часов прохождения невероятно сложно.

На два фронта

За всем этим, как мы уже упоминали, слабо, но все же заметны наброски чего-то потенциально увлекательного: вроде и масштаб, и неплохие отчасти образы героев (особенно самого Хоукинса), и трогательные сценки встречаются. С геймплеем, как ни странно, вышла ровно та же обидная история.

Большинство задач Enemy Front предлагает решить одним из двух очевидных способов — быстро всех перестрелять (при этом стоит помнить, что система укрытий здесь старомодная, а обилие патронов часто бывает обманчивым) либо попытаться скрытно добраться до цели, периодически отвлекая очередного врага броском камня. Определиться в пользу второго варианта часто мешает тот факт, что, несмотря на просторные, предусматривающие вариативность в действиях уровни, стелс в игре все-таки довольно примитивный и после трех-четырех нейтрализованных со спины противников терпения продолжить бесшумные маневры уже не остается — хочется срочно положить все живое из маузера.

Такой подход, в конце концов, действительно чуть более комфортный, хотя со стрельбой связаны проблемы иного толка. На больших картах врагам какое-то время удается имитировать разумную боевую силу: они практикуют заходы с флангов, слепой огонь, неожиданные атаки в лоб. Но стоит, например, засесть в углу на первом этаже здания, как начнется сущее представление: вражьи солдаты, натурально, вереницей заползают в узкий проход, чтобы моментально погибнуть под вашим огнем. Можно просто не снимать палец с кнопки мыши.

Иными словами, оба подхода к выполнению задач довольно нелепо спотыкаются о критические недоработки авторов, хотя в теории все звучит как беспроигрышный сплав геймплейных компонентов **Brothers in Arms** (которую, опять же, сам Блэк два года назад называл одним из своих ориентиров) и **Velvet Assassin**. Невозможно не удивиться, как City Interactive умеют воплощать самые блестящие, казалось бы, идеи в виде пары кое-как между собой склеенных, скверно реализованных механик.

■ ■ ■

Ближе к финалу Enemy Front (скорее всего, даже гораздо раньше) труднее всего не пожалеть о том, что в свое время польская студия резко отклонила идеи Стюарта Блэка. Последний, конечно, сам по себе далеко не гарант успешной игры (см. Bodycount, где некоторых заявленных автором вещей просто не оказалось), но учитывая, с каким воодушевлением Блэк рассказывал в интервью про военные триллеры с Клинтом Иствудом и желании перенести суть этих фильмов в видеоигру, вполне возможно, что на этот раз разработчик сколько-нибудь приблизился бы к шутеру своего образца. Да и, в конце концов, над плодами работы гиперактивных энтузиастов в случае их тотальной неудачи всегда можно хотя бы посмеяться — пример того же Уве Болла это отлично демонстрирует.

То, что вышло у City Interactive, вместо позитивных эмоций вызывает лишь чувство поглощающей душу тоски, и вот это действительно безнадежный случай. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Довольно утомительный шутер про Вторую мировую войну, который среди худших образцов творчества City Interactive выделяется лишь тем, что явно мог быть раз в десять лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ	4
ГРАФИКА	6
ЗВУК И МУЗЫКА	6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

Рейтинг

4,0

«ПЛОХО»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ 505 Games
РАЗРАБОТЧИК Rebellion
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ rebellion.co.uk/games/sniper-elite-3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

КОРОЛЬ РАССТОЯНИЙ

Снайперские симуляторы всегда напоминали этакую профанацию. Аутентичное оружие, реалистичная баллистика, влияние пульса, ветра и расстояния на точность выстрела, работа в паре с наводчиком — все это в той или иной степени было реализовано и в **Sniper: Ghost Warrior**, и в **Sniper Elite**. Однако и там, и там по большому счету все в итоге сводилось к полуаркадному экшену пополам с унылым стелсом, где чаще всего можно вовсе не обращать внимания на всю эту баллистику, щелкать врагов из снайперки, почти как из автомата, и минировать технику, как в каждом первом военно-полевом экшене. И получать удовольствие не от того, что битый час ищешь наиболее удобную позицию и выслеживаешь цель, чтобы в нужное время одним точным выстрелом решить поставленную задачу, а от того, как эффектно, в замедленном рапиде, пуля разрывает мозги или почки врага.

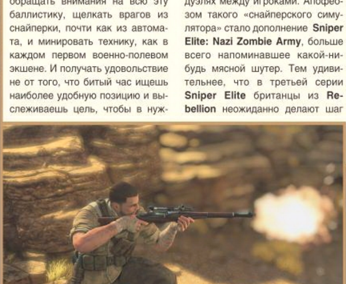
Да и кому захочется в современной видеоигре подолгу вылеживать на одном месте и испытывать все то, что испытывают в реальности настоящие снайперы? Разве что в мультиплеере Sniper: Ghost Warrior и Sniper Elite предлагали поучаствовать в действительно напряженных снайперских дуэлях между игроками. Апофеозом такого «снайперского симулятора» стало дополнение **Sniper Elite: Nazi Zombie Army**, больше всего напоминавшее какой-нибудь мясной шутер. Тем удивительнее, что в третьей серии **Sniper Elite** британцы из **Rebellion** неожиданно делают шаг навстречу тем, кто ждет от игры с таким названием все же именно кемперских радостей.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ КАРЛ

Sniper Elite 3 продолжает рассказывать о событиях Второй мировой, но на этот раз действие переносится в Северную Африку, где британцы сражались со знаменитым Африканским корпусом Эрвина Роммеля. Те, кто не знаком с серией, могли бы предположить, что основная задача неизменного главного героя серии, специального агента УСС Карла Фейрберна, будет выражена четко и лаконично — убить Роммеля! Ну или хотя бы сорвать одну из гениальных операций этого «лиса в пустыне», о котором с уважением отзывался даже Уинстон Черчиль. Например, предотвратить штурм Тобрука, где и начинается первая же миссия игры.

Однако все остальные знают, что любимое хобби Карла Фейрберна — срывать секретные планы нацистов по созданию какого-нибудь очередного супероружия. Вот и на этот раз он охотится на некоего важного фрица и его приспешников, задумавших какой-то явно опасный проект «Эпидемия», способный повернуть ход войны. Чтобы помешать им, наш герой крадет хорошо охраняемые документы или выслеживает тех, у кого они лежат в кармане, вызволяет из плена связных и совершает тайные проникновения со взломом в хорошо охраняемые африканские крепости и замки.

Попутно придется делать все то, к чему мы привыкли по прошлым играм серии, — уничтожать



Замедленный полет пули теперь активируется и при стрельбе в уязвимые места бронетехники.

Панорамы иногда захватывают дух не хуже тех моментов, когда у немца крошится череп.

Как и раньше, снайперские позиции лучше обкладывать растяжками и минами.

Теперь врагов можно отвлекать с помощью кремня и огнива.

минометные и артиллерийские расчеты, устранять важных шишек, взрывать конвои и подрывать танки. То есть Карл Фейрберн — это не какой-то там Василий Зайцев или «майор Кенинг», высиживающий полдня под металлическим листом в ожидании, когда на позиции противника упадут солнечные лучи, а этакий универсальный солдат, мастер на все руки. Он может и панцершрек в руки взять, и динамит бросить, и фугас заложить, и из автомата Томпсона пострелять. И вообще он один заменяет собой целый взвод. А при желании готов превратиться в Сэма Фишера, который по-тихому вырубает патрулирующих территорию фрицев или устраняет их из верного пистолета с глушителем.

ТОЧНЫЙ, КАК ЧАСЫ

И все-таки главным его оружием остается снайперская винтовка. Карл Фейрберн по-прежнему может залечь где-нибудь, выбрать хороший обзор и по одному отстреливать врагов точными выстрелами прямо в мозг, печень или мошонку, наблюдая в замедленном рапиде, как внутренние органы разрывает на части; фирменная система X-Ray делает посмертный рентген нацистам еще подробнее, красочнее и абсолютно бесплатно!

Только сначала придется успокоить пульс, чтобы прицел не шатало. А при желании можно задержать дыхание — это тоже замедляет время (ненадолго, правда) и позволяет отметить точное место попадания. Теоретически нужно еще делать поправки на ветер и расстояние, но баллистика в третьей части реализована хоть и получше, чем во второй, но все равно несколько условно: в **Battlefield**, например, расстояние действительно имеет значение, а тут все проблемы, как правило, решаются задержкой дыхания и прямым наведением прицела на макушку врага.

Как и раньше, чтобы не выдать себя, шум выстрелов лучше маскировать, выждав, когда в небе пролетит самолет или загрохочет предварительно сломанный вами генератор.

Практически за каждый чих мы снова получаем опыт. Понятно, что за попадание в голову, да еще с приличной дистанции, его дают больше, чем за отстреленное колено, — пусть и умирают враги в обоих случаях одинаково быстро (что вообще-то странно, тут игра тоже мало изменилась по сравнению со второй частью). С новыми уровнями и званиями Карл Фейрберн открывает новые виды оружия и апгрейды для своей снайперской винтовки. Устанавливая их, можно уменьшить отдачу, увеличить начальную скорость пули и все такое прочее.

ЗАНИМАЯ ПОЗИЦИИ

Впрочем, при всей схожести чисто «снайперской» механики, есть в третьем выпуске **Sniper Elite** и кое-что новое, что сразу преображает игру. На смену узким берлинским улочкам пришли жаркие африканские просторы. Соответственно, увеличилась вариативность прохождения, появилось больше разных тропок и подходов к одной и той же цели, в том числе через какие-то еле заметные тропы и узкие ущелья. На больших картах и событий происходит больше: авторы постоянно, причем уже по ходу миссии, снабжают нас дополнительными задачами — обследовать склады боеприпасов, уничтожить зенитки, устранить какого-нибудь генерала, замаскировав его смерть под несчастный случай…

А главное, теперь куда чаще приходится стрелять с дальних дистанций, предварительно найдя подходящее укрытие. И если раньше такая оборудованная снайперская позиция была одна на всю карту и нас буквально под руки вели к ней, то теперь их всегда сразу несколько. А поиск каждой — отдельный увлекательный квест, наградой за который будет особенно щедрая порция «экспы».

Правда, даже на такой позиции долго чувствовать себя в безопасности больше не получится, как бы вы ни маскировали грохот выстрелов. В Sniper Elite 3 реализована специальная система перемещения, при которой враги очень быстро засекают ваше местоположение и начинают организованными группами штурмовать его. Поэтому теперь действительно жизненно важно постоянно менять позицию. Если при этом еще и выбрать самый реалистичный уровень сложности, отключив практически весь интерфейс, мини-карту, пометки в прицеле, сохранения и возможность «засвечивать» врагов через бинокль, то игра на самом деле превращается в жесткий, почти что снайперский симулятор для самых терпеливых.

К слову, ИИ заметно поумнел. Подопечные Эрвина Роммеля, дабы не позорить имя своего полководца, оказывают отчаянное сопротивление: метко стреляют, хорошо слышат, зорко видят и действуют крайне организованно, постоянно координируясь между собой. В таких условиях и стелс наконец-то стал реально востребован.

Жаль только, что одиночная кампания по-прежнему практически игнорирует такой важный аспект жизни снайпера, как работа с напарником. Но тут на выручку приходит кооператив, где в режиме «Двойка» нужно как раз играть парой снайпер-корректировщик. Ну и в целом мультиплеер бросает более серьезный вызов и радует новыми режимами, где нужно выцеливать противника с максимально больших расстояний.

■ ■ ■

Sniper Elite 3, конечно, еще не снайперский симулятор в полном смысле этого слова. В первую очередь это все же «экшен на тему», где можно смачно убивать врагов из винтовки Ли-Энфилд. Но игра однозначно стала интереснее, разнообразнее, нелинейнее и сложнее. Да и чисто снайперских радостей прибавилось. Так что Rebellion на правильном пути. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Новая серия лучшего на сегодня снайперского экшена — на этот раз про Африку и большие расстояния. Изменений по сравнению с прошлой частью не так много, как хотелось бы, но зато все сугубо положительные.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

Рейтинг 8,0 «ОТЛИЧНО»

Алексей Пилипчук

MOTOGP 14

На старые позиции

Жанр
Симулятор
Издатель/разработчик
Milestone S.r.l.
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3, PS4, PS Vita
Сайт игры
motogpvideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7 3,9 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

В прошлом году ничем не примечательным итальянцам из Milestone удалось прыгнуть выше головы. MotoGP 13 трудно назвать выдающейся игрой, но свои основные функции она выполняла исправно: и специфическую «двухколесную» физику кое-как моделировала, и за Валентино Росси покататься разрешала, да и для поклонников мотоспорта — выбор неплохой. Особенно если вспомнить ужасные проекты от Monumental Games. Там мотоциклы если и видели, то, наверное, только по телевизору.

Во второй раз итальянцы решили не экспериментировать и выпустили, по сути, ту же самую игру. Разве что бережно перенесли чемпионат 2014 года со всеми пилотами, мотоциклами и трассами, а также добавили новые режимы.

Впрочем, наибольший интерес представляют не дополнительные режимы, а возможность выстроить свою «карьеру». Там придется начинать с азов, персонаж не сразу садится за руль мощных мото. Прежде чем вы сможете с головой погрузиться в мир MotoGP, приготовьтесь к тому, что придется поколесить и в младших классах — Moto3 и Moto2. И это, надо признать, вносит некоторое разнообразие в общую картину. «Королевские» гонки, что и говорить, хороши, но и они рано или поздно могут надоесть.

Нежелание экспериментировать видно еще вот в чем: слишком многие идеи здесь итальянцы заимствуют из серии **F1** от **Codemasters**. Тут вам и возможность погулять по моторхоуму, и нарисованный с любовью гараж, и проверка электронной почты. Даже подготовка к гонке — и та выглядит слизанной буквально до мелочей. Причем одним режимом карьеры дело не ограничивается: в новой главе разработчики бросились перенимать идеи у британцев по полной программе.

Так, они по-быстрому собрали свой ответ на режим «Испытания» из **F1 2013** — Real Events, моделирующий наиболее значимые события чемпионата 2013 года (например, прорыв Росси на подиум в Гран-при Катара прошлого года). И даже добавили соревнования чемпионов, позаимствованные на этот раз уже из **F1 2012**. Справедливости ради стоит отметить, что соревнования сделаны интереснее, чем у англичан. Экскурсия по многолетней истории чемпионата увлекает, но веселье проходит несколько раньше, чем ожидаешь, — слишком уж мало в Milestone подготовили заездов.

Конечно, нашлось здесь место и для своих идей. В списке доступных развлечений появился Safety Car Mode. Это знакомый всем Time Trial, где вместо мотоцикла мы водим новенькую BMW. Только вот зачем рулить машиной безопасности на время — вопрос интересный. Несмотря на весь свой опыт в создании игр по лицензии **WRC**, разработчикам так и не удалось сделать физику автомобиля хоть сколько-нибудь вменяемой — четырехколесная красавица ведет себя как… самый настоящий мотоцикл.

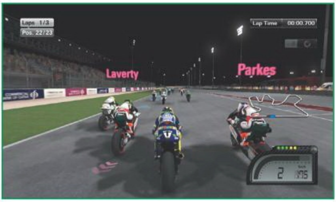
Впрочем, при всех творческих заимствованиях и недостатках, самое главное здесь все же на месте: рассекать по трассам на мотоциклах очень приятно, хотя физическая модель совсем не реалистична. Первое время с непривычки, конечно, то и дело падаешь, особенно на недружелюбных «профессиональных» настройках. Но привыкнув, работой, проделанной Milestone, поражаешься — такого удовольствия от пилотирования мотоцикла никто не доставлял, наверное, со времен «той самой» **MotoGP 07** от **Climax**. Когда и подвеску нормально чувствуешь, и оба тормоза в дело пускаешь не просто ради забавы.

■ ■ ■

Несмотря на то, что MotoGP 14 недалеко ушла от своей предшественницы, разработчикам удалось привнести в серию пару новых идей, ничего при этом не испортив. Только все это не отменяет того факта, что игре по-прежнему не хватает лоска и бюджета. С переходом на некстген картинка ухудшилась.

Впрочем, фанаты будут рады и тому — альтернативы у них по-прежнему никакой нет. Управлять мотоциклом все равно интересно, да и другого шанса составить конкуренцию Марку Маркесу у игроков в ближайшем будущем не появится. ■

За прошедший год делать свои игры красивыми в Milestone так и не научились.



Противники особым умом не блещут, но побороться в состоянии вполне.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

MotoGP 14 по-прежнему уступает лучшим играм серии, но ничего лучше в жанре уже давно не выходило.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 4
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
ХОРОШО

Жанр
Приключение, ужасы
Издатель/разработчик
Red Barrels
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
redbarrelsgames.com/games.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2,2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,8 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

Денис Майоров

OUTLAST: WHISTLEBLOWER

Возвращение в «Маунт-Мэссив»

Безумие — одна из главных тем в жанре ужасов. К ней регулярно обращаются и деятели кинематографа, и писатели, и, разумеется, разработчики. Оно и неудивительно, ведь ничто не пугает так, как неизвестность. Внезапный звук в темноте заставляет вздрогнуть, но мурашки по спине пробегают от догадок, что же этот звук породило.

А что может быть более загадочным и непонятным, чем чужие «чертоги разума», подернутые пеленой больной фантазии, порожденной тем самым безумием? Тема выгодная, и сказать в ней до сих пор можно многое. Поэтому не странно, что именно эту идею разработчики из **Red Barrels** решили развить в первом дополнении к одному из лучших хорроров прошлого года — **Outlast**.

Майлз Апшер, главный герой Outlast, вряд ли прознал бы о делах «Меркоф», если бы не Вейлон Парк, специалист службы безопасности, рискнувший «слить» родную корпорацию. Именно с его письма начиналась игра, именно он навел журналиста на «Маунт-Мэссив», именно он, сам того не ведая, открыл ящик Пандоры.

Но разве могло такое нарушение ускользнуть от бдительного взора руководства «Меркоф»? Эксперименты, проводимые за холодными стенами «Маунт-Мэссив», были столь жестоки и бесчеловечны, что, узнай о них общественность, у штаба квартиры корпорации не ровен час собралась бы «толпа с факелами», а боссы до суда не дошли бы. Такого допустить никак нельзя, а потому даже за сотрудниками, отвечающими за безопасность лечебницы, ведется неусыпное круглосуточное наблюдение. Так что, пока Майлз, предвкушая сенсацию, бодро рулил в сторону лечебницы, связанный по рукам и ногам Вейлон Парк уже готовился пополнить ряды подопытных и на себе испытать чудодейственные свойства морфогенетического кондиционирования.

Но судьба над Парком сжалилась. К тому самому моменту, как «Вальридер», а с ними и толпы безумных и покалеченных психопатов вырвались на свободу, Вейлон все еще пребывал в добром здравии и светлом рассудке. Схватив первую попавшуюся камеру, он твердо решил не только выбраться из клиники живым, но и наснимать по пути компромата, способного окончательно похоронить «Меркоф».

Путешествие Парка через клинику на приключения Майлза совсем не похоже. Вдумчивых шатаний по лечебнице под гипнотизирующую музыку собственных шагов и скрип половиц здесь почти не осталось. Судьба погладила Вейлона по голове, но следом тут же одарила увесистой оплеухой: уже с первых минут он оказывается в самом настоящем аду. Кругом крики и боль, растерзанные тела, оторванные конечности. Сорвавшиеся с цепи пациенты убивают, насилуют и поедают как охранников, так и друг друга. Уровень насилия зашкаливает даже по меркам Outlast. А тема сексуальных извращений на сей раз, кажется, вообще возведена в ранг главной.

О сомнительности экспериментов, проводимых в лечебнице, Парк догадывался давно, тем не менее «сообщить куда следует» ему не хватало духа. Но когда ему довелось увидеть их воочию, все сомнения моментально отпали.

Продираясь через это кровавое месиво, Вейлону, разумеется, предстоит познакомиться с некоторыми пациентами «поближе». И по сравнению с ними Ричард Трагер и Крис Уокер (которые тоже выйдут на сцену) покажутся настоящими душками. Фрэнка Манеру, мы, к примеру, встречаем увлеченно насилующим охранника. Параллельно Фрэнк распарывает бедолаге живот и крупным планом начинает поедать его внутренности, страстно и жадно причмокивая. Заметив же героя, Манера истерично вопит: «Чего ты пялишься?! Я люблю его!» Ну а следующей его любовью, разумеется, предстоит стать герою.

Бороться по-прежнему нельзя, в вашем распоряжении лишь тьма, в которой можно раствориться, шкафчики, в которые можно залезть, и кровати, под которые можно заползти. И, к сожалению, проделывать все это второй раз уже далеко не так интересно. Благо теперь планировка уровней располагает к более динамичному прохождению. Поваленные ящики и перевернутые столы, петляющие коридоры и многочисленные двери — от недоброжелателей всегда можно просто попытаться убежать.

Впрочем, путешествие получается под стать герою. Уж на что крепок был Апшер, но и тот постепенно терял рассудок. Вейлон же твердо идет к цели, и даже каннибалы, насилующие безголовые трупы, не способны вызвать помутнение его сознания и заставить свернуть с выбранного пути.

Однако, раз моральные страдания героя не берут, разработчики подготовили для него целый букет вполне себе осязаемых физических. Парк будет ломать кости, заживо жариться в печи, терпеть порезы и удары. И это еще самое безобидное из того букета физических испытаний, через которые ему доведется пройти. По сравнению с этим отрезанные пальцы Майлза Апшера — сущий пустяк.

■ ■ ■

Тем удивительнее получается финал, который мало того, что неплох сам по себе, но еще и сглаживает острые углы не самого удачного завершения оригинала. И что-то нам подсказывает, что «Маунт-Мэссив» еще даст о себе знать. ■

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ничего кардинально нового Whistleblower в Outlast не привнесла, но от дополнения этого не требовалось. Главное, что разработчики выдержали уровень оригинала по всем направлениям.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

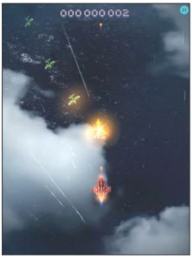
SKY FORCE 2014

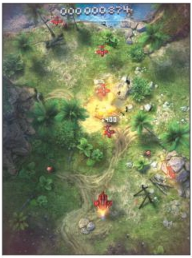
■ **Платформа:** *iOS, Android* ■ **Цена:** *бесплатно* ■ **Рейтинг:** ■■■■■

Объясним для начала цифры в названии. Титульный сайд-скроллер десять лет назад на раз-два похищал из реальности даже, казалось бы, самых деловых и в целом серьезных людей; сегодня, когда человечество давно избавилось от неблаговидных карманных агрегатов Nokia N-Gage, авторы (все та же польская студия **Infinite Dreams Inc.**) ожидаемо захотели выступить со своим хитом в сервисах App Store и Google Play. Так возник авторемейк с заголовком **Sky Force 2014**.

Ключевой момент состоит здесь в том, что перед нами — классика мобильных платформ для, собственно, мобильных платформ. То есть ясно, что, в отличие от ситуации с переводом на тач-дисплеи, скажем, **Dungeon Keeper**, шансов испортить какие-то критически важные вещи у авторов почти не было. Изменения — сплошь технологического толка. Всполохи лазерных залпов стали выглядеть раз в двадцать выразительнее, управление теперь требует удерживать палец на экране для нон-стоп стрельбы по всему живому (стоит палец отпустить, как темп сражения снижается настолько, что этот трюк можно использовать вместо паузы), а быстро прокачать свой космолет и докупить себе жизней (по умолчанию на каждую миссию их десять штук) можно через дополнительное вложение средств.

В смысле геймплея игра по-прежнему является забавой на стыке хрестоматийного shoot ‘em up и его демонической разновидности bullet hell, — когда бесконечные грады пуль выписывают на экране сложносочиненные траектории, едва ли не заслоняя вам обзор, а моментально погибнуть можно, просто чихнув во время игры. Вы разбиваете огнем вражьи линкоры, самолеты, вертолеты, турели и гусеничные танки; кругом кромешный ад из огня и лазерных сгустков; задерживаться нельзя ни на секунду, но вас еще издевательски просят кого-то спасать — эвакуация всех мирных жителей гарантирует получение звезды за дополнительное задание, что, в свою очередь, поможет вам открыть новый — невыносимо на первый взгляд трудный — уровень. Включив перед сном игру, прекратить истязать себя, как правило, не получается до самого финала.





MONSTERS ATE MY BIRTHDAY CAKE

■ **Платформа:** *iOS, Android* ■ **Цена:** *169 руб.* ■ **Рейтинг:** ■■■■■

Как и в случае с большинством продукции крупного кабельного телеканала Cartoon Network (а это, помимо шоу Adventure Time, еще и игры; **Castle Doombad**, о которой мы писали в мартовском дайджесте, как раз сделана игровой студией ночного отделения канала, Adult Swim), визуально **Monsters Ate My Birthday Cake** исполнена в несколько макабрическом ключе: диковатый вид существ и местами кислотные цвета. Впрочем, не только визуально: один из здешних героев, к примеру, привык пукать, чтобы расчищать себе дорогу от назойливых растений, второй — выпускать изо рта радугу убийственной мощи, а третий — это желтая летучая мышь, парализующая врагов ультразвуковыми волнами. Эти и несколько других удивительных животных по сюжету помогают ребенку Нико вернуть его праздничный торт, украденный злым королем Бугином.

Можно долго говорить о том, насколько стилизованная под мультфильм картинка потрясающе выглядит на Retina-экране, или описывать волшебные мелодии, сочиненные для игры композитором платформера Fez. В случае с работами Cartoon Network блестящий уровень исполнения далеко, в общем, не новость. Гораздо важнее в Monsters Ate My Birthday Cake механика: любой уровень здесь — продуманная головоломка, для решения которой надо поочередно использовать всех доступных героев. Нико активирует нужные платформы, кролик пробирается под оградой, бесноватый розовый бык сшибает с разбега препятствия и так далее.

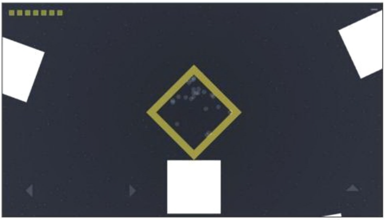
Пазлы получились настолько увлекательными и настолько логичными, что, кажется, стоят всех последних игр с приставкой «LEGO» в названии. Пропустить такое со спокойным сердцем явно невозможно.

DAVID

Платформа: *iOS* **Цена:** *66 р.* **Рейтинг:**

Жадность, гнев, гордыня, трусость и другие человеческие пороки разработчики изобразили в виде ромбов, треугольников и квадратов. Юркие и беспощадные геометрические фигуры с колкими углами и острыми, как бритвы, гранями будут безостановочно атаковать воплощение добра — крохотный пиксель Дэвид. Как водится, добро тоже с кулаками. Оружие Дэвида — залпы радужных искр, которыми он сражает все нехорошее, что есть в мире физического платформера-головоломки.

Перед выстрелом время замедляется — в этот момент маленький пиксель накапливает энергию для атаки. Когда сил становится достаточно, необходимо перевести палец с Дэвида на вражеские геометрические фигуры. Если момент выбран удачно, свирепые треугольники растворятся в воздухе, а в хранилище грехов станет на один порок меньше. В пиксельном хабе предстоит выбирать самые неудобные для внутреннего порядочного человека пороки, чтобы затем идти на них войной. Тактика изгнания скверны меняется в зависимости от сделанного выбора.



Иной раз придется искать выход из лабиринта, сражаться с перерождающимися квадратами или пробиваться сквозь туннель из ловушек и подвижных механизмов, удерживая пиксель в полете многотысячными касаниями к экрану. Набившей оскомину механике **Flappy Bird** отведено в игре существенное, но, к счастью, не главное место. Кроме того, доведется не только полетать, но и поплавать. Фигуры-пираньи будут сталкивать Дэвида с маленьких плотов-полушарий в воду, где невозможно сделать радужные залпы и очень легко умереть.

В целом, игра способна немало потрепать нервы — одолеть пороки очень непросто. Как и в реальной жизни, впрочем. Однако разработчики все же делают небольшую поблажку, предлагая перед началом каждого уровня выбрать количество пиксельных жизней.

NINJA CATS VS. SAMURAI DOGS

Платформа: *iOS, PC* **Цена:** *бесплатно* **Рейтинг:**

Кошки против собак, ниндзя против самураев, мобильники против ПК. **Ninja Cats vs. Samurai Dogs** вышла как на iOS, так и на компьютерах.

Основное и единственное различие — в управлении. Росчерки пальцами по экрану против равномерных щелчков мышкой. Как бы то ни было, любой давний поклонник мобильных игр разберется в новом tower defence от **Eutechnyx** за считанные минуты. Разработчики выстроили свою игру по образу и подобию популярной **Plants vs. Zombies**.

Ее лепестки в Ninja Cats vs. Samurai Dogs торчат отовсюду. Заварушка проходит по схожему цветочному сценарию, только с участием домашних питомцев и в декорациях средневековой Японии. Собаки на боевых колесницах и коты, вооруженные нунчаками, идут на смерть по пяти расчерченным тропам. Слева и справа располагаются стратегические постройки противников, которые возводятся перед началом каждого боя для добычи карт-ресурсов (боевых единиц, золотых монет и т.д.). Задача очевидна — сломить оборону, достигнуть вражеских укреплений, расчистить территорию и установить свои знамена. И сделать это быстрее блошливого неприятеля.

На флагах могут быть изображены как кошачьи, так и собачьи лапы. Игра предлагает выбрать любую из сторон вечного конфликта. От этого будет зависеть не только порода бойцов, но и магические навыки. Так, например, собаки умеют управлять молниями и разворачивать усатых воинов в обратном направлении, а коты довольно метко швыряют энергетические комочки и превращают дворняг в остолбеневшие изваяния.

Арсенал приемов богатеет по мере продвижения в глубь Страны восходящего солнца (не мудрствуя лукаво разработчики изобразили дерево прокачки в виде... дерева). Особняком стоят битвы за конечные точки на глобальной карте. Финальные сражения не подразумевают возведения собственных баз и захват чужих территорий, а все ресурсы выдаются строго порционно во время боя. Для победы нужно истребить определенное количество котов-самураев или собак-ниндзя и не допустить проникновения вражеского лазутчика к себе. К слову, похожий режим был и в упомянутом выше Plants vs. Zombies.

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

CRYTEK ДЕЛАЕТ РАБОТУ VALVE

Кто тут просил анонс Left 4 Dead 3?

Компания **Crytek** привезла на выставку E3 свою новую игру под названием **HUNT: Horrors of the Gilded Age**, бесплатный кооперативный экшен о трудовых буднях охотников на зомби. Действие происходит во время «позолоченного века» — так в США называют вторую половину девятнадцатого столетия, эпоху рождения магнатов и финансовых империй, время бурного развития, заложившее основы современной экономики страны.

Но ученые-историки из студии Crytek утверждают, что в те славные времена у Америки была небольшая проблема: мертвые начали восставать из могил и жрать живых людей. Решением проблемы занялось международное сообщество охотников, которые в командах из четырех человек денно и нощно трудились над сокращением популяции умерших индивидов, переводя их в еще более умершее состояние.

Одним словом, HUNT — это стопроцентный клон Left 4 Dead 3, только с другим названием, другим сеттингом и не от Valve, а от американской студии Crytek, собранной на основе создателей Darksiders. Вариант, как нам кажется, беспроигрышный: Left 4 Dead 3 ждут все, а тут бац, выходит отличная замена. Графика действительно впечатляет — хорошая анимация, система симуляции тканей, вода под ногами расходится волнами… Куча оружия, крутые боссы — в Crytek не стали выдумывать велосипед и просто постарались сделать все как можно лучше. Даже респаун напоминает тот, что был в L4D, — там игроки появлялись в сортирах, а тут в закрытых гробах. Чтобы присоединиться к бою, игрок должен уговорить своих товарищей открыть его крышку.

Задача Crytek — создать бесплатную игру AAA-класса. И заработать на ней побольше денег. Последний пункт особенно важен, так как, по слухам, дела компании сейчас идут крайне плохо. Западные СМИ сообщают, что продажи **Ryse: Son of Rome** провалились, ее сиквел отменили, **Warface** стал успешен только в России, а в некоторых офисах уже начали задерживать зарплату. Еще более дикие слухи намекают на скорое банкротство студии и возможность ее продажи компании **Wargaming**. Вероятно, именно это заставляет Crytek торопиться: хотя разработка была начата лишь год назад, сервера HUNT откроются уже этой осенью.

Система кастомизации в HUNT пока не готова, так что многие герои одинаковые. Но потом можно будет дать волю креативности!

ОБНОВЛЕНИЕ

NEVERWINTER: ГОД В СТРОЮ

Возвращение в Долину Ледяного ветра

Этим летом **Neverwinter** отметила свой первый день рождения. Несмотря на удобный случай, разработчики не стали хвастать достижениями и статистикой. Вместо этого они выпустили третье, самое крупное на сегодняшний день дополнение, **Neverwinter: Curse of Icewind Dale**. Как всегда, главный интерес представляет продолжение основной сюжетной линии. Если в названии аддона вы заметили знакомые слова, то все верно — это та самая Долина Ледяного ветра, главное место действия трилогии Роберта А. Сальваторе, одной из первых книг по вселенной «Забытых королевств». Именно к этой теме обратились в свое время разработчики Fallout, выпустив в начале двухтысячных серию ролевых игр **Icewind Dale**.

Если вы еще не читали книги, настоятельно рекомендуем. «Проклятье Долины Ледяного ветра» продолжит сюжетные линии «Магического кристалла», самой первой книги трилогии, и настольного модуля **Legacy of the Crystal Shard**. Уничтоженный кристалл Креншинибон произвел магически-химическую реакцию, превратив снега долины в странный, неустойчивый, но очень мощный магический минерал, названный Черным льдом. Несмотря на опасность, он стал ценнейшим ресурсом, и вскоре Десятиградцы и Братство магов Лускана начали в Долине настоящую войну за контроль над месторождениями Черного льда.

Однако, как оказалось, в уютный кровавый междусобойчик решила ввязаться еще одна сторона — широко известный в узких кругах маг-недоучка Акар Кессел. Слухи о его смерти оказались сильно преувеличены, и теперь Кессел снова собирает армию, чтобы устроить своим обидчикам матч-реванш. Для многих игроков все эти имена хорошо знакомы, фанатов мира Neverwinter у нас хватает, однако новички чувствуют себя здесь не менее комфортно, знакомясь с этой культовой вселенной непосредственно в ходе игры.

Кроме сюжетной кампании, «Проклятье Долины Ледяного ветра» принесло много нововведений по части игрового процесса. Главное из них — система PvP на открытой местности. В войне за Черный лед нет места аренам и договорнякам! Засады, столкновения патрулей и зарубы стенка на стенку... Лед нужен всем, так что борьба за него идет жаркая.

С его помощью можно скрафтить самое крутое снаряжение, имеющее способность использовать кусочки Черного льда для получения временного, но очень серьезного бонуса к параметрам персонажа. Черный лед очень нестабилен, он сгорает во время участия в PvP, при прохождении квестов и подземелий. Лед сгорает даже просто так, с течением времени, потому его избытка в игре не предвидится, — постоянный дефицит постоянно подстегивает ведущуюся войну.

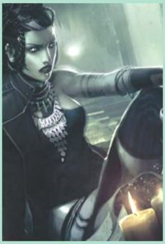
Еще одним новшеством стали «героические встречи». Это случайные рейды, которые могут попасться вам в ходе выполнения обычных квестов. Самые простые потребуют команды в 3-5 человек, на самые сложные без отряда в 15-20 человек лучше не соваться. Остальные фишки дополнения не такие большие, но не менее важные: PvP-рейтинги для измерения уровня крутости, новая ветка прокачки для охотника и прочее.

В общем, второй год своей жизни Neverwinter встречает с новым контентом и новыми впечатлениями. Подводя итоги первого года работы, можно сказать, что новый проект студии Cryptic оказался удачным. Игрокам, подуставшим от корейских проектов, явно понравилась «своя» фэнтезийная ММО, сделанная западными разработчиками. Благодаря частым обновлениям серверы полны, имеется постоянный приток новичков. Новый аддон выйдет уже в августе, анонсирован новый класс, готовится анонс новой расы. Разработчики явно не собираются снижать темпы, готовя жителей Neverwinter к новым открытиям и испытаниям.

Дополнение принесет три новые локации: город Кер-Кениг, социальный центр для общения и торговли, а также две боевые зоны — «Долина дворфов» и «Перевал Ледяного ветра».

Один из художников **Riot Games** проболтался, что студия занимается разработкой новой игры. Но он отметил — это точно не **League of Legends 2**. Сиквел LoL не будет выпущен никогда, поскольку сама LoL будет оставаться вечно молодой благодаря регулярному выпуску обновлений. Разработчики надеются, что в League of Legends будут играть и их внуки, и даже правнуки.

Бывший сотрудник **CCP** Ник Блуд рассказал подробности того, как долго и тяжко умирала **World of Darkness**. Ради **EVE Online** головной офис забирал из студии людей, и они отсутствовали по 3-6 месяцев. Из-за этого приостанавливалась работа других отделов, сотрудникам буквально не было чем заняться, так как без художников и программистов особо не поработаешь. В результате за пять лет студия едва смогла собрать альфа-версию. «Там не было ничего. В буквальном смысле ничего, что могло бы меня заинтересовать», — сказал Ник. На этом все и закончилось.



ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Лето действует на большинство людей магически. Все начинают планировать свой грядущий отпуск, а спланировав, уже представляют себя на морском берегу в шезлонге под пальмами. Сами понимаете, на рабочем духе и производительности труда это сказывается не в лучшую сторону.

Не миновала сия участь и компанию Wargaming. В июне и начале июля в игровых проектах по части новостей было относительно спокойно. Естественно, различные турниры и чемпионаты по киберспортивным баталиям на наземной и воздушной боевой технике Второй мировой войны проходили согласно запланированному графику. А вот из значимых внутриигровых событий стоит упомянуть выход обновлений World of Tanks и World of Warplanes.

Самое масштабное из июньских обновлений произошло в авиационном симуляторе. Во-первых, в обновлении 1.4.1 ввели разделение клиента на стандартную часть с SD-графикой и на версию HD, призванную порадовать владельцев мощных компьютеров красивой картинкой, моделями самолетов высокого разрешения и различными спецэффектами.

Во-вторых, в игру добавили две новых карты — «Зимняя война» и «Секретный аэродром». Обе карты выполнены в зимнем антураже. И если «Секретный аэродром» несильно отличается визуально от хорошо известной игрокам «Арктики», то в «Зимней войне» игроки будут сражаться в ночном зимнем небе и смогут лицезреть почти настоящее северное сияние.

Пожалуй, самым важным новшеством в обновлении 1.4.1 стало введение долгожданных премиумных самолетов VI уровня. Ими стали:

- американский тяжелый истребитель Grumman XP-50;
- японский истребитель Kawasaki Ki-88;
- британский ленд-лизовский истребитель North American Mustang Mk.I;
- трофейный немецкий истребитель Supermarine Spitfire V DB 605;
- советский ленд-лизовский истребитель, любимый самолет Александра Покрышкина — Bell P-39Q-15 Airacobra.

Чуть позже вышло обновление 9.1 для World of Tanks. В нем, в отличие от самолетов, новой техники не вводили, но изменения оказались тоже заметными. Добавили новую карту «Харьков», которая является довольно точной реконструкцией реального центра города времен Второй мировой войны. Помимо этого разработчики прислушались к многочисленным жалобам игроков на проблему «стреляющих кустов», вызванную очень высоким коэффициентом маскировки у противотанковых САУ. В обновлении 9.1 после выстрела вся «нажитая непосильным трудом» маскировка этого класса техники пропадает, и игрокам, скорее всего, придется искать новое укрытие.

И последним на очереди, но далеко не по значимости, в обновлении 9.1 стало изменение балансного веса почти для всех легких танков. Раньше этот класс техники пользовался не слишком большой популярностью из-за того, что танки относительно низких уровней довольно часто попадали в бои на три-четыре уровня выше их собственного и, естественно, сами не могли почти ничего сделать. Сейчас же уровни боев для этого класса понизили, и в Wargaming надеются вернуть внимание и любовь игроков «светлякам».

Однако самый неожиданный и интересный сюрприз разработчики припасли на начало чемпионата мира по футболу. Именно 12 июня в 10:00 по московскому времени в ангаре игроков начал появляться специальный танк Т-62А СПОРТ, на котором желающие могли совместить такие на первый взгляд далекие понятия, как «танки» и «футбол». Именно на этом танке желающие могли поучаствовать в баталиях по танковому футболу в формате 3х3 за кубок Химмельсдорфа. Именно там, на немного переделанном и облагороженном фрагменте карты, разместилось главное футбольное поле танкистов. Мы тоже приобщились к спорту и провели двухчасовой стрим, в ходе которого разыграли среди участников почти двадцать тысяч игрового золота. Запись этого сумасшедшего действа можно посмотреть на нашем канале ***www.twitch.tv/igromania***.

То, что World of Tanks стремительно развивается и покоряет новые горизонты, ни для кого не секрет. Игра уже стала официальной дисциплиной на WCG, она распространяется не только в русскоязычном сегменте, но также покорила европейский, североамериканский и азиатский рынки. Но экспансия продолжается. Помимо версии для компьютера и Xbox 360, в последнее время шло тестирование варианта для iOS — **World of Tanks Blitz**. Мы уже писали об этом в одном из предыдущих выпусков. И вот — свершилось! Состоялся официальный релиз World of Tanks Blitz, в котором вас поджидают более 80 танков трех наций (СССР, Германия и США), 8 боевых локаций (7 новых + «Рудники»), уникальное снаряжение, динамическое отображение уязвимых зон в снайперском режиме.

Мы уже активно играем в «Блиц» — ждите развернутый обзор в следующем номере и на нашем сайте.

АНОНС

ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ «ВЕДЬМАКА»?

Лучше ведьмака может быть только куча ведьмаков!

Люди слабы, и разработчикам из **CD Projekt RED** тоже не чужды человеческие слабости. Встречайте — новый представитель многострадального MOBA-жанра, **The Witcher: Battle Arena**. Да не какая-то обычная MOBA, а для мобильных платформ! И не надо паниковать и закатывать истерики. Мы считаем, что ничего страшного не произошло. Ну, MOBA, да. Для мобильных. И что такого?

Во-первых, мобильный рынок давно ждет серьезных онлайновых игр. А во-вторых, поляки четко заявили, что репутация студии для них превыше всего. Никаких pay-to-win, более того, студия пытается откреститься даже от звания free-to-play, говоря, что игра будет бесплатной вообще. Тут они немного загнули, — монетизация для жанра MOBA вполне стандартная, деньги можно потратить либо на покупку героя (чтобы не тратить игровую валюту), либо на косметические плюшки.

В качестве бонуса к стандартному мультиплееру идет кооператив против ботов и даже офлайновая одиночная игра — удобно для того, чтобы освоить основы или скоротать время без интернета. Мобильного «Ведьмака» заточат под сенсорное управление и обеспечат ему доступный, но глубокий геймплей. Обычно при появлении очередной MOBA мы утомленно закатываем глаза и трагическим голосом вопрошаем: «Шо, опять?!» Однако в данном случае репутация CD Projekt RED позволяет отнестись к анонсу с большим энтузиазмом.

Героями The Witcher: Battle Arena станут не только ведьмаки всех цветов и размеров, но и разного рода нелюдь. Разных цветов. Ну и с размерами тоже полный порядок...

АНОНС

ЛУННЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Как Тирион Ланнистер поссорился с фантами Destiny

Долгожданное начало альфа-теста **Destiny** ознаменовалось небольшим скандалом, больше похожим на анекдот: многим игрокам не понравился голос Призрака — маленького робота-компаньона, летающего вокруг игрока. Озвучил его известный актер-карлик Питер Динклэйдж, знакомый большинству зрителей по роли Тириона Ланнистера в сериале «Игра престолов».

Ну, вообще-то американская школа озвучки никогда не считалась сильной, в отличие от русской или японской. Но Питер побил все рекорды невыразительного чтения — то ли действительно не справился с задачей, то ли подобрал неудачный образ, как-никак, его героем был искусственный интеллект, так что определенная «механистичность» вполне уместна. Игроки устроили настоящий бунт. Особенно им не понравилась фраза «Этот волшебник прибыл с луны», произнесенная после боя с одним из мини-боссов, — ее пародировали, сочиняли карикатуры, и в результате она стала местным мемом.

Разработчики отреагировали адекватно и с юмором — исправили некоторые диалоги, выпустили майку с логотипом «Этот волшебник прибыл с луны», а также признались, что качество озвучки действительно подкачало. Оказалось, что записывали ее очень давно, когда игры как таковой еще не было. Актеры произносили фразы «вслепую», не зная ни подробностей образа их героев, ни в каких условиях эти фразы будут произноситься. Фразы часто шли не последовательно, по мере развития диалога, а в полном беспорядке. Какое уж тут качество!

Если уж все, к чему смогли придраться игроки, — это озвучка персонажа, то создатели Destiny действительно поработали над игрой очень хорошо!

Чемпионат The International 2014 по **Dota 2** поставил рекорд: его призовой фонд достиг 10 млн долларов и продолжает увеличиваться. Щедрость Valve тут ни при чем. Все произошло благодаря фанатам, продолжающим скупать Компендиум — виртуальный справочник по чемпионату, дающий своим обладателям не только информацию, но и разные игровые бонусы. Четверть сборов идет в призовую «кубышку», отчего та растет и пухнет прямо на глазах.

В **PlanetSide 2** состоялось открытие нового континента. Встречаем Хоссин — страну болот и насыщенных испарениями джунглей. Эту локацию делали целых два года и до сих пор не доделали. Разработчики заявили, что для окончательной доводки им потребуется еще три месяца. Также вводится возможность захвата континента и закрытия его для игроков других фракций. Но только до тех пор, пока кто-то еще не возьмет под контроль другой континент, что обнулит предыдущий захват. Просто сидеть на занятой территории не получится, придется не давать другим застолбить местечко для себя!

Дмитрий Мискевич

ВИРТУАЛЬНОСТЬ НА СКАМЬЕ ПОДСУДИМЫХ

Что на самом деле не поделили ZeniMax и Oculus

Недавно **ZeniMax** подала в суд на **Oculus** и лично на Палмера Лаки. Тем самым компания Роберта Альтамана и Кристофера Уивера положила начало одному из самых громких судебных процессов в истории игровой индустрии. Мы поближе познакомились с текстом искового заявления и спешим рассказать вам всю правду о том, на чем основаны претензии ZeniMax, и стоит ли Oculus бояться за сохранность инвестиций от **Facebook**.

КАК ВСЕ БЫЛО

Начнем с небольшой предыстории. Джон Кармак, основатель и легенда **id Software**, официально присоединился к команде Oculus Rift еще в августе прошлого года. Эта новость вызвала недоумение в среде журналистов и рыночных аналитиков — сообщалось, что Кармак будет совмещать работу над шлемом виртуальной реальности со своей деятельностью на посту ведущего инженера id Software.

Впрочем, работа на два фронта продлилась совсем недолго — уже в ноябре Кармак покинул компанию, которой отдал двадцать три года своей жизни. Сам он пояснил, что хотел бы заниматься разработками в области виртуальной реальности, но в id таких возможностей ему предложить, к сожалению, не смогли. В ZeniMax, которая с 2009 года владеет id Software, с пониманием отнеслись к желанию Кармака, поблагодарили за работу и пожелали удачи.

Все, казалось бы, разошлись полюбовно, рассыпаясь во взаимных благодарностях. Новый виток развития эта история получила сразу после приобретения Oculus социальным гигантом Facebook, который не пожалел выложить за перспективный стартап два миллиарда долларов. О сделке было объявлено в марте 2014-го. На горизонте замаячили большие деньги.

1 мая в американской прессе появилась информация о претензиях со стороны ZeniMax лично к Джону Кармаку и к команде Oculus. На авансцену вышли юристы ZeniMax, которые прямо обвинили создателя Doom в краже интеллектуальной собственности и использовании ее при создании шлема Rift. Спустя три недели, 21 мая, ZeniMax подала в северный федеральный окружной суд штата Техас официальный иск против Oculus. В тексте документа, который имеется в публичном доступе, прямо изложены все претензии к Джону Кармаку, Палмеру Лаки и Oculus.

ПЕРЕХОДНЫЙ ПЕРИОД

А теперь попробуем восстановить хронологию событий в том порядке, в каком ее видят представители ZeniMax. По утверждениям юристов, компания на протяжении нескольких лет самостоятельно занималась исследованиями и разработками в области виртуальной реальности. Затраты на развитие этого направления специалисты холдинга оценили в десятки миллионов долларов.

Особо подчеркивается, что в 2011-2012 годах Джон Кармак и несколько

From: John Carmack
Sent: Monday, June 11, 2012 5:02 PM
To: palmer REDACTED
Subject: demo code

The gear still isn't back from E3, so I haven't been able to put anything together yet. When I do, is there a convenient way to send a large (several hundred megs) zip file to you? I can have IT set up a temporary FTP here if you don't have anywhere I can safely put it.

44. ZeniMax sent Luckey additional proprietary information on an ongoing basis:

From: John Carmack
Sent: Friday, June 15, 2012 10:50 PM
To: palmer REDACTED
Subject: hmdtest executable

I tidied up my R&D exe a bit so it works without a headtracker, but it is so much less cool without it... The native warping doesn't look so terrible when the view is only joystick controlled, but you can still tell what is going on with long flat edges. If you have any problems with this, I can probably tweak it quickly and get another one off to you now that we are all set for transfers.

Скриншот личной переписки Джона Кармака и Палмера Лаки, из которого следует, что в июне 2012 года id передавала основателю Oculus специальное программное обеспечение, созданное Кармаком и программистами id.

Приложенный к материалам дела скриншот видео, в котором Палмер Лаки честно признается, что не умеет писать программный код. Видео с YouTube уже удалено.

других программистов id Software проводили специальные исследования, направленные на решение технической задачи по созданию устройств, поддерживающих виртуальную реальность. В 2012 году, если верить юристам ZeniMax, в компании шли испытания своего собственного шлема виртуальной реальности, а в начале этого же года Кармак и другие программисты смогли создать некое ноу-хау, которое помогло сильно продвинуться в создании реально работающего прототипа шлема с поддержкой VR.

В апреле 2012 года Кармак начал активно переписываться с «Палмером Лаки, молодым инженером студенческого возраста, работавшим над примитивным шлемом виртуальной реальности Rift, главной особенностью которого был широкий угол обзора». Любопытно во всей этой истории то, что Кармак сам нашел Лаки на одном из интернет-форумов и предложил ему свою помощь.

Юристы ZeniMax настаивают, что на тот момент Rift представлял собой очень сырой прототип, в котором отсутствовали крепление и внутренние датчики движения. Для него к тому же не было написано должного программного обеспечения, что делало устройство «слишком далеким от того, чтобы считаться мало-мальски ценным продуктом».

На этой стадии и состоялось знакомство Кармака и команды программистов id с первым образцом шлема Rift, который был предоставлен Палмером Лаки на доработку. Утверждается, что именно Кармак и работники id сделали несколько критически важных усовершенствований прототипа, а именно — добавили в устройство новые сенсоры, применили собственные разработки для увеличения поля зрения, работали над вопросом хроматической аберрации и написали программное обеспечение, которое помогло уменьшить время отклика и визуальное искажение.

В иске прямо утверждается, что программисты ZeniMax адаптировали для Rift шутер Doom 3: BFG Edition, что позволило впервые наглядно демонстрировать возможности технологии.

ПЕРВЫЙ ПУБЛИЧНЫЙ ПОКАЗ

Первый показ Rift состоялся в рамках индустриальной выставки Electronic Entertainment Expo в 2012 году. Познакомиться с работой Rift могли сотрудники ZeniMax, представители индустрии и журналисты, а сама презентация была организована на стенде Bethesda Softworks, компании, которая тоже принадлежит холдингу ZeniMax.

Во время презентации проекта Кармак подробно рассказал обо всех усовершенствованиях и доработках, которые были сделаны командой id. Юристы настаивают, что Кармак и программисты id продолжали корпеть над шлемом уже после выставки и значительно доработали Rift с учетом отзывов публики.

Утверждается, что Палмер Лаки публично признал и оценил поддержку со стороны ZeniMax и лично Джона Кармака. Любопытно и то, что Лаки учредил компанию Oculus уже после E3, на которой состоялась закрытая презентация шлема Rift. Именно с этого момента у Лаки и ZeniMax и начались разногласия.

После того как Лаки решил создать собственную компанию для дальнейшей разработки и продвижения продукта, ZeniMax пыталась договориться об условиях использования всех технических усовершенствований и наработок, которые привнесли в Rift сотрудники компании. Речь шла о денежной компенсации, но Лаки и Oculus начали резко уклоняться от таких претензий и на какое-то время прервали всякое общение с ZeniMax.

Весомым аргументом в пользу ZeniMax можно назвать соглашение о неразглашении, подписанное компанией и лично Палмером Лаки 24 мая, еще до образования Oculus. В нем Лаки согласился с тем, что все ноу-хау и разработки, которые были применены в Rift, остаются собственностью ZeniMax.

Уже 15 июня Джон Кармак передал Лаки через специально установленное FTP-соединение программное обеспечение, созданное в стенах id, которое затем было использовано Лаки в дальнейшей работе над Rift. Кроме этого, юристы ZeniMax настаивают, что в июне 2012 года компания предоставила Лаки усовершенствованные сенсоры и инструменты для калибровки.

ПОДГОТОВКА К ЗАПУСКУ НА KICKSTARTER

Примерно в это время Лаки начал готовиться к выходу на Kickstarter. В июне-июле 2012 года он неоднократно обращался к ZeniMax с просьбой о передаче VR-демоверсии Doom 3 BFG. Кроме того, он просил Джона Кармака поучаствовать в записи видеообращения к пользователям Kickstarter. На эту просьбу Кармак ответил отказом и посоветовал Лаки не использовать в своей презентации никаких намеков на то, что в создании шлема участвовали сотрудники ZeniMax. Против использования кадров из Rage и Doom 3 BFG прямо выступало и руководство компании.

Несмотря на это, в видеоролике все же появились кадры из Doom 3 BFG. В нарушение договоренностей Лаки пообещал всем пользователям Kickstarter, которые поддержат проект, бесплатную копию шутера, которая будет работать со шлемом. Отметим, что Кармак все же не записывал прямого обращения к сообществу Kickstarter, но Лаки использовал кадры его выступления во время презентации технологии на E3-2012.

Несмотря все вышеперечисленные разногласия, совместная работа Лаки и ZeniMax все же продолжилась. Палмера пригласили выступить в рамках конференции QuakeCon, а Кармак продолжил помогать команде Oculus в работе над программным обеспечением.

Любопытно заявление самого Лаки, сделанное в интервью на QuakeCon. Юристы ZeniMax ссылаются на видео, в

Палмер Лаки, Майкл Абраш и Джон Кармак сидят на одной сцене во время QuakeCon. С недавних пор все они работают в Oculus. Абраш перешел в молодую компанию из Valve, где тоже занимался разработками в области виртуальной реальности.

Джон Кармак давно грезил мечтами о настоящем шлеме виртуальной реальности.

Oculus Rift способен не только подарить игрокам по-настоящему новые технологии, но и обеспечить приличное состояние всем тем, кто приложил руку к его созданию.

котором Лаки прямо признался, что не умеет писать программный код, и поблагодарил Джона Кармака за его вклад в развитие Oculus.

ВЗАИМНЫЙ ТОРГ

10 сентября того же года дело, казалось бы, сдвинулось с мертвой точки. Oculus попросила ZeniMax оказать дальнейшее содействие в разработке Rift, потребовала передачи всех разработанных материалов и десять тысяч копий Doom 3: BFG Edition для игроков, которые поддержали проект на Kickstarter.

В обмен на это Oculus предложила ZeniMax 2% акций компании и специальные условия по выкупу еще трех процентов за 1,2 миллиона долларов. В ответ владельцы id Software и Bethesda потребовали от Лаки увеличить предложенный процент. В конечном счете договориться об условиях сделки они так и не смогли, а Oculus продолжила искать спонсоров.

Интересно, что в своем инвестиционном буклете компания указала Кармака как главного «советника и наставника», там же фигурировал и логотип id Software без всякого на то разрешения.

Несмотря на все противоречия, работники Oculus продолжили обращаться за помощью к Кармаку, который по мере сил помогал инженерам Oculus. Все это длилось, пока руководство ZeniMax окончательно не потеряло надежду получить компенсацию за оказанную помощь, — в 2013 году компания в приказном порядке запретила Кармаку и id Software общаться с представителями Oculus.

В результате этих событий Джон Кармак решил присоединиться к команде Лаки в качестве ведущего инженера. Его примеру последовали и шесть других разработчиков из id Software, которые перешли в Oculus в феврале 2014 года.

БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ И ЮРИДИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ

Затем наступило 25 марта 2014 года — в этот день компания Facebook объявила о приобретении Oculus за два миллиарда долларов, по мнению юристов ZeniMax, «подтвердив чрезвычайную стоимость интеллектуальной собственности, созданной работниками id Software».

Вот, собственно, и вся история создания шлема Oculus Rift в изложении юристов ZeniMax. И, надо признать, весомых аргументов, доказывающих состоятельность такой версии, у них предостаточно. С уверенностью можно сказать, что как Джон Кармак, так и другие сотрудники id Software какое-то время вплотную занимались разработкой Rift. Но вопрос о ценности привнесенных ими изменений и их стоимости оставим в компетенции суда.

Принимая решение о покупке Oculus, Марк Цукерберг и менеджеры Facebook не могли не знать обо всей подноготной развития проекта. Скрыть факты и документы в этой ситуации было не только трудно, но и не благоразумно. Посему юристы компании, вероятно, уже давно готовятся к процессу против ZeniMax.

Сражение в суде обещает быть долгим и, вероятно, самым дорогим в истории игровой индустрии. Говорить об этом можно, принимая во внимание цену, которую Facebook заплатила за право владения Oculus. В ZeniMax, вероятно, рассчитывают получить весомую часть этой суммы — ведь руководство компании твердо уверено, что инженеры и программисты id Software помогли сделать из сырого прототипа более или менее приличный продукт.

В этой ситуации особую важность приобретают ответные аргументы Facebook и Oculus, с которыми, надеемся, у нас тоже будет возможность ознакомиться.

■■■

В заключение небольшой стилистический штрих — ZeniMax уже попросила привлечь к делу жюри присяжных, а это значит, что судьбу виртуальной реальности для человечества, скорее всего, будут решать жители техасского города Даллас и окрестностей. И совсем не исключено, что судебные тяжбы могут помешать скорому выходу Rift на рынок. ■

Ян Кузовлев

ВЗЛОМ В МЕЧТАХ И НАЯВУ

«Лаборатория Касперского» консультирует разработчиков игр и рассказывает об опасностях

Год назад монреальский офис **Ubisoft** написал в американское отделение **Kaspersky Lab** с запросом о сотрудничестве. Разработчики делали игру про взлом и уязвимости в системе безопасности — несложно догадаться, что это **Watch_Dogs**.

ДОСТОВЕРНОЕ ХАКЕРСТВО

Команда должна была прочитать сценарий игры и вычистить его от типичных заблуждений и ошибок, что обычно попадаются в разных фильмах про хакеров. Потому что неловкие ситуации, когда взломщик открывает ноутбук, нажимает три кнопки и мечтательно смотрит на мерцающие формулы-интегралы, может, и выглядят романтично, но сильно отличаются от реальности. Чтобы конфуза не случилось, Ubisoft и связалась с компанией, которая занимается информационной безопасностью. Поначалу специалисты пожали плечами и даже удивились — настолько необычным был запрос.

В основном правки были небольшими. Например, изначально Эйдена Пирса полиция отслеживала по единому сигналу Wi-Fi, в то время как движущуюся цель стоило бы искать посредством триангуляции. Или вот еще пример: изначально девушка-хакер была блондинкой и совсем не попадала в типаж. Именно консультанты из «Лаборатории Касперского» настояли на том, чтобы Клара Лилле в свободное от взлома время работала в тату-салоне и своим образом сильно напоминала Лисбет Саландер из ларссоновской «Девушки с татуировкой дракона».

Понятно, что некоторые детали приблизить к реальности невозможно, — тут уже в дело вступают игровые условности. Да, машины можно взламывать на расстоянии, кардиостимуляторы отключать через беспроводную связь. Отличие в том, что на настоящий взлом тратится много времени, нужно оборудование и соответствующая подготовка.

НЕБЕЗОПАСНЫЕ ИГРЫ

В «Лаборатории Касперского» занимаются не только консультированием зарубежных студий. Недавно разработчики антивирусного ПО провели еще одну презентацию, где рассказали про возможные опасности, с которыми может столкнуться игрок.

Основной список удивляет мало и вряд ли изменился за несколько лет. Мошенники до сих

пор пользуются вредоносным ПО, прибегают к социальной инженерии и мастерят фишинговые сайты — это когда макет страницы похож на официальную, пользователь оставляет там данные, дальше злоумышленник уводит аккаунт или почту. Несложно догадаться о последствиях: хакер может узнать данные банковской карты, пароли от социальных сетей. Популярнее всего у фишеров оказался **World of Warcraft** — на него до сих пор приходится 92% атак. Остальные восемь процентов почти поровну делят между собой **Steam**, **Minecraft**, **Xbox Live** и **Origin**.

Впрочем, потеря аккаунта в игре и вредоносное ПО на компьютере далеко не самые страшные штуки, которыми сейчас могут заниматься хакеры. Понятно, что взлом кардиостимуляторов или управление системой светофоров теоретически можно провернуть, но это будет несколько трудоемким процессом. Намного интереснее послушать про бытовые случаи мошенничества.

Так, эксперт «Лаборатории Касперского» Сергей Голованов рассказал нам, что на банкоматы можно устанавливать не только дополнительные видеокамеры и скиммеры (устройство монтируют на картоприемник, и оно считывает данные). Их-то как раз можно распознать внешне. Продвинутые мошенники взламывают банкоматы программно. Всего-то нужно подойти, открыть сам банкомат — сделать это несложно. Потом вставить внутрь флэшку с ПО и автозапуском. Система работает на Windows, проблем не возникает. Дальше банкомат закрывают и ждут.

Вредоносная программа через COM-порт собирает данные с ленты на карте. Пин-код, соответственно, тоже узнается. Дальше делаются дампы (копии) карт. Еще можно провести cash-out и достать все деньги сразу, но это достаточно быстро отслеживается и не очень нравится злым инкассаторам, — намного выгоднее воровать понемногу и через пользователей.

Встреча проходила в здании Центрального телеграфа.

Играли на мероприятии в основном в безопасные игры — по трассе катались радиоуправляемые машинки.

ИНТЕРВЬЮ С ЭКСПЕРТОМ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»

Мы пообщались с Сергеем после мероприятия и узнали о других способах мошенничества. Оказалось, что Twitter стоит вести осторожно, айпад нужно носить в ярком чехле, а с Wi-Fi в «Старбаксе» не все так просто.

Сергей, привет. На одной из презентаций ты говорил, что сам находил серьезные уязвимости в системах и мог творить что угодно. Не было соблазна воспользоваться положением?

Есть такой термин — исполнение произвольного кода. Зная ошибку в программе, можно заставить приложение работать по-своему, управлять компьютером на уровне «включи-выключи, установи вредоносную программу, открой дисковод». Если пользователь что-то покупал через интернет, можно узнать номер кредитки, да и вообще при должной пытливости делать всякие интересные вещи.

Я, разумеется, так не делал. Если ты нашел ошибку, то должен незамедлительно обратиться к разработчику.

Но были же случаи, особенно связанные с банками, когда хакер находит уязвимость, тестирует ее и сообщает администрации. После этого внутренняя служба безопасности хмурится, и в итоге банк возбуждает уголовное дело — мол, ошибку нашел, молодец, но увел со счета пятьдесят баксов, значит, вор.

Такие истории тоже есть, служба безопасности может обвинить исследователя, который использовал уязвимость для вывода средств. Тогда подсчитывается общий ущерб, начинается его возмещение. В моем случае ничего такого не было, я эти системы не «ковырял», а тестировал на уязвимости другие вещи. Ситуаций, когда разработчики начинали вести себя агрессивно, не было, обычно люди реагируют дружелюбно и оперативно.

А с другими хакерами не сотрудничаете?

Никакого общения и никаких контактов — никто не встречается лично, никто не общается по Сети. У нас своя работа, а у них своя... сфера деятельности. Отсюда следует и то, что в «Лаборатории Касперского» мы не нанимаем хакеров и внезапно исправившихся злоумышленников.

Есть ли какие-то наиболее известные объединения взломщиков?

В Испании была крайне популярная и огромная группировка «29A». В ней состояли хакеры из разных стран, но в основном все-таки испанцы. Команда наделала много шума. Их полиция по всей Европе начала искать и ловить, причем вполне успешно. Многие хакеры получили как условные, так и реальные сроки, но техника осталась; можно сказать, что испанцы основали хакерскую школу.

Как насчет социальной инженерии или нестандартных способов мошенничества?

Когда в Twitter пишешь с мобильного телефона, сервис может отмечать, где ты находишься. Есть банда злоумышленников, которая читает «твиттеры» и грабит.

Да, видеоблогер Джек Вейл проводил эксперимент — проверял аккаунты неподалеку от себя, подходил к незнакомым людям и пугал их.

Вообще, пугать можно намного проще. Один хакер взламывал веб-камеры, фотографировал голых пользователей и шантажировал их.

Знакомая история: если огонек на камере не горит, это еще не значит, что за тобой не следят.

Огонек программно управляется. Кстати, есть несколько старых вирусов, которые управляют компьютерным железом. Включается жесткий диск, начинает скрипеть, внутри вращаются блины. Была возможность дистанционно управлять скоростью вращения дисков. Злоумышленник заставлял диски постоянно менять скорость, крутиться то быстро, то медленно, входить в резонанс, после чего считывающие головки били по жесткому диску с предсказуемым результатом.

В Watch_Dogs был момент, когда Эйдена показывают на огромном мониторе в центре города и жители начинают узнавать мстителя, звонить в полицию. Бывали ли случаи публичной травли с использованием технологий в реальной жизни?

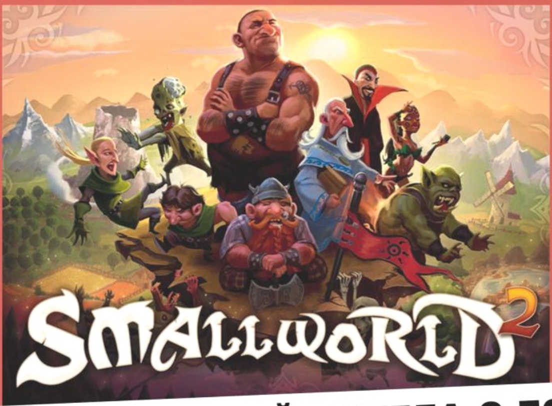
Нет, зато однажды в Москве на рекламном электронном баннере показывали порно. А так обычно такие истории случаются с юридическими лицами. Бизнесмены-конкуренты пытаются очернить друг друга, в ход идет не только хакерский взлом, билборды заказывают, прибегают к другим уловкам.

А ты читал, как один хакер обезопасил свою систему, гордился этим очень, а потом у него украли компьютер, потому что вор забрался через окно? Молодой человек, кажется, спустя год отследил злоумышленника по Сети.

Нет, но знаю про нечто похожее с фотокамерами. Есть специальные флэшки, они автоматически загружают фотографии на сервер. Грабителя искали как раз по картинкам.

Еще я несколько лет назад был в Лондоне, там на барахолках продавали сломанные айпады, нерабочие. Стоят дорого, 80-100 фунтов. Сначала я решил, что их из-за запчастей продают. Оказалось, что нет, — это такой «набор юного мошенника». Ты покупаешь неисправный планшет, чтобы потом в каком-нибудь кафе найти зеваку и незаметно подменить устройство. Человеку даже в голову сначала прийти не может, что девайс подменили, он будет нажимать кнопки и пытаться включить iPad, а на подозрительного человека, убегающего из кафе, совсем не обратит внимания.

Вероятнее всего, с такой ситуацией вы вряд ли столкнетесь, зато есть вполне реальная угроза, если вы подключаетесь к Wi-Fi-точке из условного «Старбакса» через какое-нибудь устройство. Все страницы, что вы просматриваете, и данные, которые вводите, могут быть доступны третьему лицу. Чтобы такого не случалось, лучше всего включить VPN-шифрование. Есть заблуждение, что протокол HTTPS гарантирует защиту, но сертификаты могут подменить, и ваш пароль от «Фейсбука» или онлайн-банкинга окажется в чьих-то чужих руках.



СТОЛ, КОТОРЫЙ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ НА ПЛАНШЕТАХ

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

Еще три года назад я считал планшеты довольно-таки бестолковыми игрушками, которые не стоят и четверти своих денег. Я думал так ровно до тех пор, пока не получил возможность лично пощупать, осмотреть и обнюхать iPad. После этого мое мнение о толковости планшетов поменялось на противоположное. И вот забавный факт — первой игрой, которую мне продемонстрировали на «яблочном» планшете, стала версия настольной Small World.

Два года назад я купил планшет и себе, правда, не «эпловский», а на Android. Я получил диванный доступ к интернету, дорожную смотрелку фильмов, полноэкранную читалку комиксов и чатилку-скайпилку в путешествиях, — но вот с играми, в сравнении с iOS, все было сами знаете как. Нет, они были, и среди них было много хороших... А вот другой забавный факт: чтобы поиграть в Small World, я добрых полтора года воровал iPad у коллеги.

Вопиющая несправедливость исправилась лишь недавно. Благодаря тому, что в середине прошлого года компания **Days of Wonder** завершила кампанию на Kickstarter, декабрь того же года принес вторую часть Small World. На сей раз сразу везде — на iPad, на Android, а еще на Windows и даже на Mac OS.

И когда я ставил себе **Small World 2**, мне вдруг пришло в голову, что на моем планшете уже скопилось немало замечательных настолок с других платформ. И у коллеги на iPad их уже набралось не меньше.

Оно, в общем, и немудрено — сенсорные экраны как нельзя лучше подходят для реализации настольных правил. Поэтому я подумал, а не сделать ли мне подборку хороших «планшетных» адаптаций настольных игр? Никаких рейтингов и объективных критериев, зато каждая — с советом «попробуйте, оно хорошее».

И начнем мы как раз с главного виновника торжества.

SMALL WORLD

«Зачем он ушел в деклайн?»

Александр не обращает на мои терзания никакого внимания, он уже отвернулся к компьютеру и строчит какой-то текст.

«Может, мне тоже задеклайнить? Но у меня еще целых семь фишек. Этого хватит, чтобы выбить все его неактивные войска с карты... Определенно хватит!»

Серые фигурки крысолюдов улетают с Маленького мира, в их землях удобно располагаются мои амазонки, а я с упоением вслушиваюсь в звон монеток, капающих с каждой провинции. Раз, два, пять, восемь... Обороняться, правда, уже некем — в каждой области осталось ровно по одной воительнице. Ну да какая разница, на следующий ход в деклайн уйду уже я.

— Одиннадцать! — гордо сообщаю я шефу и поворачиваю к нему планшет, на котором как раз показался список рас.

— Ух ты, — ухмыляется тот и отворачивается от монитора. — Видишь, уже одиннадцать. Делаешь успехи.

Палец моего оппонента начинает быстро порхать над планшетом, и я даже не успеваю заметить, какую расу он выбрал.

— Кто?

Ухмылка Александра становится шире.

— Скелеты.

— А перк?

Ухмылка достигает ушей.

— Грабители.

До конца игры осталось еще четыре хода. Но я уже понимаю, что только что позорно слил очередную партию.

Small World — флагман среди «планшетных настолок». Больно уж удачно его механика ложится на сенсорные экраны. Суть игры проста: игроки сражаются за власть над, собственно, маленьким миром, разбитым на провинции. В начале игры каждый выбирает себе расу и получает в руку несколько жетонов с солдатами этой расы — с этого и начинается завоевание мирка.

Мы присматриваем себе стартовую провинцию у края карты и начинаем потихоньку расширять свои владения. Для присоединения к империи пустой области нужно ввести туда двух солдат — выложить их из руки. Если же область не пуста, то на каждого защитника нужно добавить еще одного атакующего. Хотим взять деревню, в которой уже расположены два вражеских бойца, — выкладываем сразу четыре фишки.

Жетоны, введенные в игру, вернутся нам в руку только на следующий ход, поэтому выбирать цели для атаки нужно аккуратно. Расползтись во все стороны маленькими группками и нахапать побольше незащищенных земель? Или взять с боем две-три области, но на стратегически важном направлении? Или, может быть, разом бросить в атаку всю армию и выбить врага из одной, но хорошо защищенной провинции? Такие дилеммы здесь возникают постоянно.

После того как фаза завоевания закончится, мы можем перераспределить войска между провинциями — чтобы усилить оборону или, наоборот, убрать солдат из-под удара. Тут нужно быть осторожным, ведь, если враг захватит нашу провинцию, мы навсегда потеряем одного из оборонявших ее бойцов.

Завершив перераспределение, мы получаем по одной монетке с каждой захваченной области, а ход переходит к нашему оппоненту. Побеждает тот, в чьей казне будет больше монеток к концу десятого хода.

Рано или поздно наша рука опустеет: все солдаты либо помрут, либо будут сидеть по провинциям. В таком случае мы можем отказаться от услуг своей расы. Этот маневр называется Decline и занимает весь ход — ни захватывать области, ни перераспределять войска после него нельзя. Зато в начале следующего хода мы сможем выбрать новую расу.

Брошенная же приходит в упадок. Ее фишки становятся серыми и исчезают с карты, остается только по одному солдату в захваченных областях. Провинции упадочной расы все еще приносят нам деньги, но уже не находятся под нашим контролем, поэтому мы не можем просто так ввести в них новые войска. Если нам все-таки это понадобится, земли придется захватывать заново. Умение «задеклайнить» в нужный момент составляет примерно две трети успеха в игре.

Главная изюминка Small World заключается в том, что у каждой расы здесь есть, во-первых, своя уникальная особенность, а во-вторых, какое-нибудь умение. Особенности жестко закреплены за каждой расой. К примеру, скелеты каждый ход приобретают одного солдата за каждые две провинции, взятые с боем на этом ходу, люди получают на одну монетку больше с каждой деревни, а упыри остаются под нашим контролем даже в упадке.

С умениями гораздо веселее — они прикрепляются к расам совершенно случайно, в начале каждой партии. Например, способность «летающие» позволит расе атаковать провинции, не граничащие с уже захваченными. «Грабители», отбивая провинцию у активной расы врага, крадут одну монетку из сокровищницы. «Дипломаты» могут заключить мир с активной расой врага: если они не атаковали соперника на своем ходу, то соперник на своем не сможет атаковать их. Логика в комбинациях зачастую отсутствует, что только прибавляет веселья — можно увидеть и водоплавающих кобольдов, и миролюбивых орков, и торговцев-варваров.

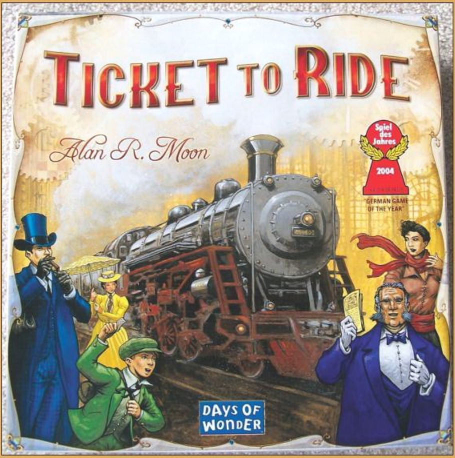
На этом принципы механики заканчиваются, дальше в дело вступают десятки мелких деталей. Вроде того, что для захвата

горных провинций по умолчанию нужно не два солдата, а три. Или что, выбирая расу, мы должны заплатить по одной монетке на каждую расу выше выбранной в списке — и все накопившиеся таким образом на расе монетки получает тот, кто ее выберет. Все это можно прочитать в правилах. Только учтите, что базовые правила не включают описание рас и умений из дополнений, а их ко второму Small World три штуки, одно другого лучше. И без них игра становится как минимум вдвое скучнее.

Количество игроков в Small World варьируется от двух до пяти: чем больше народу, тем больше карта и тем дольше партия. Дуэли здесь довольно скоротечны и редко занимают больше десяти минут — самый тот формат для короткого перекура на работе. А вот впятером играть можно и час, особенно если кто-то примется тщательно и с расстановкой прикидывать все возможные комбинации.

Межплатформенный мультиплеер — в наличии, и ничто не мешает одному игроку играть с «Андроида», второму — с iPad, а третьему вообще с ПК. Но приятнее всего, как ни крути, играть всем вместе, лицом к лицу и на одном планшете. Никаких сложностей это не составит — игра ведется в открытую, а значит, планшет можно спокойно положить на стол между игроками. Интерфейс по большому счету под то и заточен.

Словом, очень приятная штука. И адаптирована удобно. Версия для iOS продается в App Store, для Android — в Google Play, ну а для Windows и Mac OS — в Steam. Стоит везде по десять долларов.



TICKET TO RIDE

В отличие от милитаризированного «Маленького мира», **Ticket to Ride** — мирная экономическая стратегия про логистику и паровозики, а империи здесь нужно строить исключительно финансовые. Но по части кипящих страстей, подковерных интриг, предательств и злоумышлений она оставляет Small World далеко позади.

Подземным эльфам и крылатым великанам не сравниться в подлости с железнодорожными магнатами.

Я картинно швыряю планшет на стол, позаботившись, впрочем, чтобы он упал на заботливо подложенный чехол.

— Макс, ты издеваешься? Ты скажи мне, ты издеваешься, да?!

— А что? А что я вообще? — Макс давится смехом и делает невинное лицо.

— Зачем... Нет, скажи, на кой черт ты закрыл тот перегон?!

— Верхний? — продолжает давиться смехом Макс. — Слушай, я тебе ничего ломать не собирался. Я просто строю свой маршрут.

— Ага, давай расскажи мне, как твой маршрут проходит посреди моего. Это же, елки, не какой-нибудь перекресток, это огромный перегонище! К которому я провел уже две ветки. Теперь я не могу их соединить! Ты хочешь сказать, ты это не специально?!

— Именно это я и хочу сказать. Я вообще в этой игре не собирался никому ничего портить. Это ты начал с того, что попытался обломать мой маршрут. Помнишь, первым же ходом ты влепил свой паровозик на маленький перегон в центре карты?

— Ну и что? — прекращаю полыхать гневом и самодовольно ухмыляюсь. — Скажешь, не угадал, как тебе все планы угробить?

— Угадал, стопроцентно. — Макс начинает хохотать в голос. — Поэтому вместо того, чтобы построить маленькую дорожку через центр карты, я прокладываю огромный крючище поверху. Заработал чертову прорву очков и вот перекрыл маршрут тебе. Ты хотел утопить меня, а утопил только сам себя.

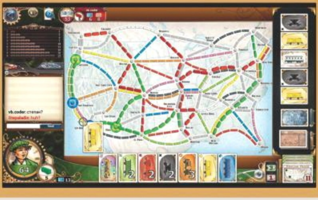
Я открываю рот. Смотрю на заливающегося хохотом Макса. Закрываю рот и начинаю смеяться вместе с ним. Крыть нечем — макиавеллиевские планы не ударили ни по кому, кроме их автора.

Посмотрите на игровое поле. Вы увидите схематичную карту Америки, или Европы, или Азии, или еще чего — смотря с каким дополнением будете играть. На эту карту нанесены города, соединенные между собой цепочками разноцветных железнодорожных перегонов. Эти перегоны мы и будем заполнять поездами нашей фирмы, устанавливая сообщение между населенными пунктами.

Переведите взгляд чуточку правее — обнаружите там две колоды, коричневую и голубую. Первая обеспечит нас львиной долей как радужных надежд, так и подлых ударов в спину. И игра начинается со знакомства именно с ней.

В начале партии мы достаем из коричневой колоды три карты и окидываем их долгим задумчивым взглядом. Это и есть те самые «тикеты» — заказы на установку железнодорожного сообщения. На каждом из них отмечены два города, между которыми нужно проложить маршрут, и количество очков, которые вы за это получите. Подвох в том, что если вы не выполните заказ до конца игры, то столько же очков с вас спишут в качестве неустойки. Поэтому не приведи господи вам хотя бы намекнуть оппонентам, какие заказы вы вытащили, — помешать вам станет целью всех присутствующих.

Чтобы начать выполнять заказы, нужно воспользоваться услугами второй колоды. Несколько карт из нее уже лежат у вас в руке, и на этих картах нарисованы разноцветные вагончики. Разноцветные вагоны в руке, разноцветные пути на карте... Нетрудно догадаться, как здесь прокладываются мар-



шруты: берем пачку карт и указываем ею на путь подходящего цвета. Нюанс лишь один — перегоны обязательно нужно заполнять полностью, от станции до станции. Хотите пустить поезд по красной колее в пять клеток длиной? Нужно выложить пять красных вагонов зараз, и никак иначе.

Нет нужных карт в руке? Можно потянуть еще две из колоды. Но это стоит хода — или тянем карты, или строим. Поэтому почти каждая партия начинается с «этапа первоначального накопления капитала»: никто ничего не строит, все яростно тащат карты и громко чертыхаются, потому что нужные вагоны не приходят никому и никогда.

Ситуацию подогревает то, что шесть верхних карт в колоде вагонов всегда открыты — можно брать карты не из самой колоды, а из этого набора. С одной стороны, это значит, что можно не полагаться на удачу, а спокойно брать в открытую нужные вагоны. С другой... вы действительно хотите, чтобы все оппоненты были в курсе, какие карты вам нужны?

На заметку: есть и другая причина выбирать карты вслепую. Кроме обычных вагонов, в колоде встречаются локомотивы — это местные «джокеры», которые могут быть использованы вместо карты любого цвета. Но если тянуть локомотив в открытую, он считается за две карты: взяли «джокера» и сразу же передали ход. Если же локомотив пришел втемную, считаем, что нам повезло, и спокойно берем вторую карту.

Каждый заполненный перегон приносит очки — чем длиннее участок пути, тем больше за него дают. Но даже маленькие, короткие дорожки, которые стоят сущие копейки, могут принести компании огромную пользу: если путь уже занят нашим составом, конкуренты не смогут пустить по нему свой. Поэтому перед каждым игроком, на каждом ходу, каждую минуту стоит сложный вопрос «Как проложить маршрут так, чтобы было максимально удобно мне и максимально неудобно соперникам?».

Сосредотачиваться на чем-то одном категорически противопоказано. Будете сплошь пакостить оппонентам — провалите все контракты и уйдете в ноль по очкам. Увлечетесь самозабвенным прокладыванием выгодных маршрутов — живо обнаружите, что никому из конкурентов не жалко пустить одинокий маленький паровозик по короткому, бесполезному мостику... Которым только и можно было соединить две ваши шикарные, длинные, дорогущие ветки через всю карту.

Строить до бесконечности нельзя, каждый игрок может выставить на поле не больше сорока пяти вагонов. Когда кто-то исчерпывает свой лимит, игра заканчивается. Поэтому поглядывайте на чужие резервы — очень может быть, что у вас три десятка карт в руке и грандиозные планы на «вот такенную магистраль», а тут бац, «делайте свой последний ход, игра заканчивается».

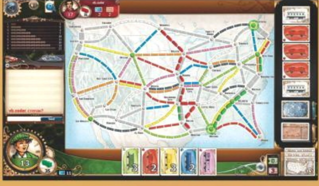
После этого подводится счет, выдаются очки за выполненные контракты, удерживаются очки за контракты невыполненные, определяется хозяин самой длинной дороги — он получает за это особый бонус, — и тот, кто нагрел руки сильнее всех, остается победителем.

Забавный факт: длительность игры довольно слабо зависит от количества участников. Хоть вдвоем, хоть впятером — от десяти минут до получаса, в зависимости от того, сколько времени игроки убивают на построение хитрых планов. Разве что время на передачу планшета из рук в руки уходит — в Ticket to Ride уже не так удобно играть компанией за одним столом. Зато мультиплеер здесь, как и в Small World, не просто присутствует, но и совершенно игнорирует различия между платформами.

Как и любая уважающая себя настолка, Ticket to Ride успела обрасти дополнениями. Они не просто подменяют карту Америки картой другого региона, но и добавляют новые правила, порой весьма глобальные. Например, начиная с «Европы» в игре появляются тоннели, для застройки которых может понадобиться (а может и не понадобиться) больше вагонов, чем нарисовано на карте, и морские пути, которые обязательно требуют несколько джокеров-локомотивов.

Ну и в каждом дополнении есть своя личная, уникальная изюминка. В той же «Европе» можно выставлять на карту станции, которые отбирают очки, но позволяют пользоваться чужими путями как своими. А, скажем, в «Швейцарии» в одном контракте может быть отмечено сразу несколько вариантов: проложить маршрут или в одно место, или в другое.

Словом, попробуйте, только осторожно — может затянуть с головой. «Стимовская» версия обойдется в десять долларов, планшетные — в семь.



BANG!

Мы поговорили об играх, перенесенных буквально на все возможные системы, как портативные, так и не очень. **Bang!**, к сожалению, к таким не относится — ее толковая адаптация есть только на iPad. И я вижу в этом проявление вселенской несправедливости, потому что игра на самом деле очень интересная и оригинальная.

Описать ее суть можно одним предложением: карточная «Мафия» на Диком Западе. Сами авторы же определяют жанр Bang! как «спагетти-вестерновая настольная игра», потому как по духу это симулятор типичной перестрелки из спагетти-вестернов.

Вот только стреляют здесь при помощи карт.

Я подавляю желание тяжело вздохнуть и еще раз внимательно смотрю на игровое поле. Несколько минут назад нас было пятеро. Потом я пристрелил Педро Рамиреса просто за то, что он сидел ближе всех, — и в общем-то не прогадал, потому как Педро оказался предателем. Несколькими минутами позже шериф прикончил «Гатлингом» Малыша Вилли, моего верного товарища по банде. Не то чтобы я был сильно против (чем меньше народу, тем меньше делиться), но...

Но теперь нас только трое. Это значит, что в игре остались шериф, помощник шерифа под прикрытием и бандит. Исход партии теперь зависит только от решения шерифа Барта Кэссиди, за которого играет Макс. Стоит ему правильно угадать, кто из нас тайный агент закона, и меня тут же изрешетят из двух стволов. Мне остается только одно.

— Ладно, Макс, эта игра затянулась. Давай кончать с этим, — с наигранной усталостью говорю я и швыряю карту «Бах!» в сторону Олега.

— Давайте, я только за, — ухмыляется Олег и отбивает мой выстрел картой «Промазал!».

— Слушай, завязывай, — мой «Вулкан» издает еще один «Бах!». — Мы все здесь знаем, кто из нас кто.

— Конечно, знаем. — Ухмылка Олега становится шире, а на стол летит сбитое моим выстрелом «Сомбреро».

Он действительно знает, что его Эль Гринго всегда был на стороне закона. Но знает ли об этом Макс? Я картинно зеваю, прикрыв лицо планшетом, и скашиваю глаза на нашего шерифа. Его взгляд задумчиво ходит по кругу — я, Олег, планшет, я, Олег, планшет... На следующем ходу эта игра закончится, так или иначе.

Главное действующее лицо игры — городской шериф, который пытается покончить с бандой разбойников. Проблема в том, что вместе с обычными бандитами в преступную группировку затесались несколько помощников шерифа под прикрытием, а среди них есть предатель. И если шериф не стесняется своего звания и гордо демонстрирует свой жетон всем игрокам, то роли остальных участников скрыты: никто не знает, кто из банды тайный агент, а кто преступник.

Цель бандитов — покончить с шерифом. Задача блюстителей порядка — защитить шерифа, разобраться со всеми бандитами и покончить с предателем. Предателю сложнее всего — он хочет занять место шерифа, а для этого ему нужно сначала прикончить всех преступников, а уже потом избавиться от своего предшественника.

Bang! исключительно карточная игра, и все возможные действия, состояния и умения здесь оформлены в виде карт. Партия начинается с того, что каждый из игроков получает карту роли и карту героя — у последнего есть какое-нибудь уникальное умение. Кто-то умеет воровать чужие карты, кто-то легче других уворачивается от выстрелов, кто-то просто поздоровее остальных.

Игроки ходят по очереди. Тащим две карты из колоды, разыгрываем столько карт с руки, сколько захотим, и передаем ход следующему игроку. Разнообразных карт здесь множество — некоторые играются на себя, другие на противника, какие-то вообще имеют глобальный эффект.

Основа здешней стрельбы — карта «Бах!», которой игра и обязана своим названием. Хотим в кого-то выстрелить — кидаем в него «Бах!» и списываем с цели одно очко здоровья. Но у жертвы могут оказаться на руках защитные карты. Тогда в ответ на ваш «Бах!» он сможет выбросить на стол какое-нибудь «Промазал!» и остаться без повреждений —

несомненно, взяв себе на заметку, что вы пытались его подстрелить.

По умолчанию все герои вооружены револьверами «Кольт», из которых можно стрелять только раз за ход и только в игрока, сидящего по соседству. Но можно выложить перед собой карту какого-нибудь оружия. Скажем, карту «Винчестера», которая позволит стрелять на большие расстояния, то есть через несколько мест за столом. А можно вооружиться «Вулканом», который позволит стрелять столько раз за ход, сколько душе угодно, — было бы достаточно карт «Бах!» в руке.

Кроме оружия, в игре есть и другое снаряжение. Так, прицел повысит дальность стрельбы любого оружия на единичку, а мустанг увеличит расстояние между вами и противником, чтобы вывести вас из-под огня. Огромные шляпы сработают так же, как и карта «Промазал!», но в момент выстрела они уже должны быть надеты на вас, играть их прямо с руки нельзя. Кружка пива восстановит единичку здоровья в критический момент. Бочка, стоящая перед героем, может прикрыть его от выстрела... а может и не прикрыть, все зависит от случая.

Bang! использует интересную систему случайных событий. Здесь нет никаких кубиков и монеток, вместо них используются карты из колоды. В углу каждой карты проставлены число и масть — в планшетной адаптации в роли мастей выступают динамит и подкова. А в описании каждой «случайной» карты написано, при каких условиях она работает: например, «Бочка» срабатывает на подковах. Когда во владельца бочки стреляют, он берет верхнюю карту из колоды и смотрит, не подкова ли там. Если подкова, пуля попадает в бочку и герою засчитывается автоматический уворот.

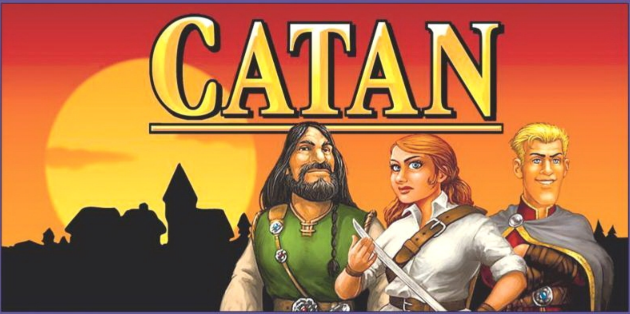
Есть уникальные карты, которые нельзя четко отнести к категориям атакующих или защитных. Например, карта «Дуэль» заставит двух участников палить друг в друга, пока у одного из них не закончатся выстрелы. «Гатлинг» нанесет урон всем игрокам за столом, кроме тех, кто сыграет какой-нибудь уворот. «Индейцы» сделают то же самое, но от них нужно не уворачиваться, а отстреливаться. «Магазин» даст всем игрокам по карте, «Кэт Баллу» позволит украсть карту у оппонента из руки...

Карт, конечно, и близко не так много, как в том же «Манчкине», но все же много. И в этом главная проблема планшетной Bang! — на карточках нет описаний, а игра позволяет просмотреть справку только на своем ходу и только по тем картам, что лежат в руке. Поэтому первые несколько партий будут откровенно непонятными — ну, разыграл оппонент «Дилижанс», и что сейчас происходит? Посадили кого-то в «Тюрьму», и почему он в начале прошлого хода не сбежал, а в начале этого вот — сбежал? Почему «Динамит» уже третий раз ходит по кругу и никого не взорвал, а в прошлый раз ахнул сразу же при переходе из рук в руки? Тут или брошюрку с правилами под рукой держать, или у опытного игрока спрашивать — внятных внутриигровых пояснений отчаянно не хватает.

Другая проблема «Бэнга»: если играть не в онлайне, очень много времени уходит на передачу планшета из рук в руки. Выпустили индейцев — передавайте iPad всем участникам по очереди, чтобы каждый решил, будет ли он отстреливаться, и если да, то чем. Разыграли «Дуэль» — начинайте перебрасываться планшетом туда-сюда в темпе выстрелов. В итоге на десять секунд чистой игры приходится полминуты передавания планшета. И там, где среднестатистическая партия закончилась бы за пятнадцать минут, уходит добрых полчаса.

Но это ни разу не делает планшетный Bang! плохим — слишком уж это хорошая игра, чтобы ее можно было испортить корявостями адаптации. Она почти идеально сочетает психологические игры разума типа «Мафии» с веселыми ковбойскими разборками в духе «Лимонадного Джо» — тем и замечательна.

Добыть версию Bang! под iOS можно в App Store. Гипотетически игра доступна еще и на ПК, о чем свидетельствует официальный сайт, но версия для Windows успела безнадежно устареть и светит критическими программными ошибками — после покупки можно ее даже не суметь запустить. Зато если вы обладатель «яблочной» техники — попробуйте обязательно, благо стоит игра всего три доллара.



CATAN

Четвертый пункт подборки — игра, которая уже успела стать классикой немецкого настольного игростроения. В смысле, по факту классикой настольного игростроения в принципе. Конечно, не такой бессмертной, как «Монополия», но **Catan** и помладше будет — настольной версии все го-то два десятка лет.

Название игры переводится с немецкого как «Поселенцы Катана», а ее русское издание называется «Колонизаторы». И оба этих названия сразу вызовут у виртуальных стратегов совершенно правильные ассоциации. Это действительно настольная помесь **The Settlers** с **Colonization** — не по механике, но по духу.

Только приправленная огромным количеством случайности.

— Девять. Степе дрова, мне железо. — Макс чешет затылок. — Господа, у кого-нибудь есть пшеница?

— Овцы есть. Целое стадо, — зевает Алекс. — Надо?

— Да успокойся ты со своими овцами, мне на город пшеницы не хватает.

— Да как я с ними успокоюсь, если мне уже восьмой ход подряд или овцы, или ничего? — Алекс принимает у Макса планшет. — Пять. Степе глина, мне две овцы...

Планшет снова переходит ко мне.

— Семь. Бандит. Алекс, тебя ограбили.

Я передаю планшет дальше.

— Да и черт с ним. — Алекс отсчитывает мзду бандиту и возвращает планшет. — Пускай подавится моими овцами.

— А я подавлюсь дровами, — передвигаю бандита к городу Алекса и наблюдаю, как ресурс оппонента переходит ко мне. — И, пожалуй, построю дорогу к причалу.

— Очень плохо это, — прикусывает губу Макс. — Я тогда тоже строю дорогу к этому причалу. И буду надеяться, что смогу построить деревню раньше Степы.

Планшет переходит к Алексу.

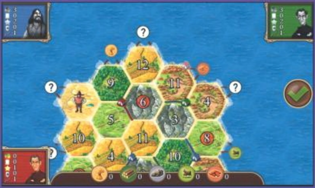
— Скажи мне, Степан, — снова зевает Алекс. — Вот ты, когда бандита на мою клетку двигал, правда надеялся, что он там надолго задержится?

— У тебя еще один рыцарь? — обреченно спрашиваю я, уже зная ответ.

В конце концов, не просто же так бандит уже двадцать ходов кряду стоит возле моего города, напрочь лишая меня тех самых овец, которых у Алекса уже целое стадо. А вместе с овцами — и надежды накопить ресурсов на деревню раньше, чем это сделает Макс.

Катан — это небольшой остров, который одновременно колонизируют три-четыре игрока. Карта острова не цельная, она складывается из пронумерованных шестигранников, на каждом из которых изображен кусок ландшафта — луга, горы, леса, холмы, равнины. На углах таких шестигранников мы и будем основывать свои поселения и, по возможности, мешать это делать противникам.

В начале каждой партии колонизаторы высаживаются на остров и закладывают там стартовые поселки. Каждый игрок выбирает на карте два приглянувшихся ему уголка и ставит туда по деревне — каждая будет граничить с тремя гексами. После этого у каждой деревни строится дорога (дороги должны соединять углы, поэтому прокладываются вдоль сторон шестигранников). За каждое построенное село все участники



тут же получают по одному победному очку — и тот, кто первым наберет восемь таких очков, выигрывает.

Очки выдают за строительство деревень и за улучшение их до полновесных городов. Звучит элементарно, но на деле просто так взять и построить что угодно — бесплатно, на первом попавшемся месте — можно только в самом начале игры. Потом строить можно лишь на тех уголках, к которым уже проведена дорога, а на строительство и улучшение тратятся ресурсы, которые еще поди достань.

Добыча ресурсов — самая забавная, хотя порой и самая раздражающая часть игры. В начале своего хода каждый игрок бросает два кубика, выпавшее на них число и означает номер гекса, который на этом ходу приносит ресурсы. Все игроки, владения которых расположены у «плодородного» шестигранника, получают по товару соответствующего типа. Равнины приносят пшеницу, луга — овец, леса — древесину, холмы — глину, а с гор приходит руда. После броска кубиков игрок смотрит на свои закрома, ругается нехорошими словами, строит (или не строит) что-нибудь и передает ход следующему игроку.

Секрет и раздражения, и веселья кроется в том, что в разные моменты нужны разные и строго определенные ресурсы. Положим, в начале нужно расползаться по острову и опутывать его сетью дорог — для них требуются лес и глина. В конце же нужно развивать построенные деревни до городов, а на это идут руда и пшеница. Но кубики не считаются с нашими надобностями, поэтому приходит всегда исключительно что попало.

Стратегическое планирование сводится к постоянной борьбе с теорией вероятности. Даже если вам позарез нужна руда, не стоит строить деревню у гор, которые отмечены номером «12», — как часто вы видите на кубиках две шестерки? Куда лучше протолкаться к гексам, которые отмечены шестерками-восьмерками, наполучать с них ненужного товара и выменять его на что-то полезное либо у других игроков, либо в банке, по курсу четыре к одному. Дорого? Тогда отстраивайтесь в сторону берега — деревни, построенные у причалов, изменят банковский курс ресурсов в вашу пользу.

Копить ресурсы из расчета «вдруг пригодится» категорически противопоказано. Если кубики выдадут семь, то вместо ресурсов игроки получат на свою голову грабителя, который уполовинит запасы богатеев. Кроме того, он заблокирует клетку, указанную выкинувшим семерку игроком, и передаст ему случайный ресурс, украденный у другого колонизатора этой клетки.

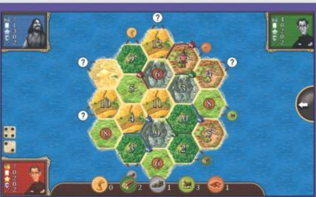
Поэтому, если уж совсем нечего строить, а ненужные ресурсы все прут и прут, можно попытаться купить на них в банке случайную «карту развития». Там может оказаться парочка бесплатных дорог, билет на кучку ресурсов, лишнее победное очко или, скажем, «Рыцарь» — карта, разыграв которую игрок сможет сдвинуть грабителя вне очереди.

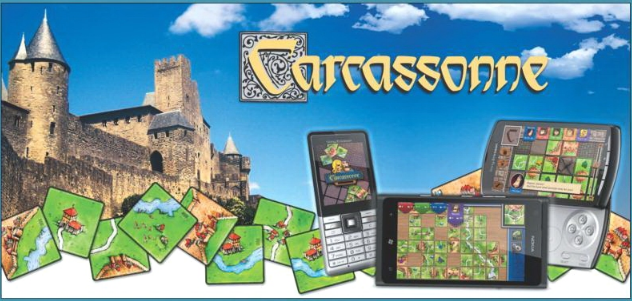
Маленький, но ключевой момент: победные очки начисляются, помимо всего прочего, еще и за самую длинную дорогу и за самую большую армию — размер армии считается по количеству разыгранных «рыцарских» карт. При этом дорога должна быть не короче семи отрезков, а армия не меньше трех рыцарей.

Из-за тотальной случайности игрового процесса предсказать, сколько продлится партия, затруднительно. Если кому-то будет раз за разом выпадать строго то, что нужно, он и за пятнадцать-двадцать минут остров колонизирует, а если всех будет заваливать хламом, то и несколько часов просидеть не вопрос.

Дополнения добавляют в игру новое содержимое и новые правила, но при этом, как ни парадоксально, могут сократить среднее время партии, уменьшив долгие простои в ожидании ресурсов. Например, в «Мореплавателях» Катан окружен маленькими островками, и помимо сухопутных дорог можно строить корабли, сооружая водные пути. Это приводит к тому, что игра идет куда динамичнее, а очки набираются быстрее — больше пространства для маневра, больше вариантов для развития, почти всегда есть куда спустить те ресурсы, которые на руках сейчас.

До недавнего времени планшетную адаптацию можно было упрекнуть в отсутствии онлайнового мультиплеера, но не так давно вышел патч, исправляющий эту ситуацию, — правда, только для Android. Но почти наверняка скоро поспеют обновления и на iPhone, и на iPad. Готов поставить на это всю стоимость игры — то есть все пять долларов.





КАРКАССОН

Итак, мы наконец-то добрались до последнего, пятого пункта подборки. Оглянувшись назад, я вынужден признать, что на ее написание ушло во много раз больше букв, чем планировалось изначально. Собираешься описать суть игры в двух словах, а оно как понесется: и без этого непонятно, и про то обязательно упомянуть нужно, и, раз уж на то пошло, вот это тоже очень важный момент...

Но в случае с «Каркассоном» нам с вами такое не грозит — о нем будет самый короткий разговор. Прелесть этой игры в ее фантастической простоте. Понять концепцию можно буквально за пару минут, а брошюрка с правилами рискует пригодиться ровно один раз, в самом конце. А в случае с планшетной адаптацией может и вовсе не понадобиться.

И это тоже один из признаков хорошей настолки — когда при помощи простых правил создаются интересные ситуации.

— Кусок городской стены. И я его поставлю...

— Сюда, — я тыкаю пальцем в планшет, и карточка идеально затыкает собой брешь в недостроенной стене моего города.

— Нет, пожалуй, лучше сюда, — Андрей тыкает в другое место, и карта завершает контур его города.

— Ну идиотская идея же, — я перетаскиваю карточку обратно к своему городу. — Смотри, так гораздо лучше выйдет.

— Да ничего не идиотская, самое оно, — карта возвращается в город Андрея.

— Ну смотри, как красиво получается, — карта опять едет ко мне.

— Да отстань ты, не буду я туда стену ставить, — Андрей ставит карту на место и тыкает в кнопку подтверждения. Планшет издает грустное «звяк», а пустое место в моей стене трескается и перечеркивается крест-накрест — в колоде больше не осталось нужных карт, город так и останется недостроенным.

Я издаю грустный вздох. Карт, подходящих для завершения моей стены, в колоде было шесть. Все шесть одна за другой пришли в руку Андрея — и он отгрохал из них здоровенный мегаполис. Я же обошелся парой-тройкой хуторков размером в две клетки и недостроенным монастырем. А колода между тем уже почти растаяла...

«Каркассон» трудно отнести к определенному жанру. Обычно его определяют как экономическую стратегию, но экономики здесь кот наплакал. По духу это градостроительный симулятор, а по игровой механике скорее соревновательный пазл. Потому что суть игры заключается в том, чтобы вместе с другими игроками строить собственно игровое поле.

В начале игры стол практически чист. На нем лежит только одинокий квадратик с нарисованным клочком земли — например, зеленой лужайкой или дорогой. Игроки по очереди тянут из колоды другие квадратики, смотрят, что на них нари-

сованo, и выкладывают их на стол, приставляя к уже лежащим. На разных клочках мира изображены разные вещи: кто-то вытащит дорогу, кто-нибудь церковь, а кому-то достанется участок стены — поэтому нужно обязательно следить, чтобы куски подходили друг к другу. Дороги не должны внезапно прерываться зданиями, недостроенная стена не может упереться в кусок чистого поля и все в таком духе.

Пасторальная картина коллективного составления карты была бы невыносимо скучной, если бы не один маленький факт — все объекты на поле мы строим не просто так, а для расширения личных владений. Добавив к миру кусок очередной постройки, например дороги или замка, мы сможем поселить на этом куске своего подданного, коих у каждого правителя восемь человек. В таком случае, когда объект будет достроен, нам начислят за него очки, а гражданин вернется обратно в руку.

Выложили участок города — заселили внутрь «горожанина». Замкнули городскую стену, заполнили все городские клетки, не оставив пустых мест, — житель возвращается к нам и приносит горку очков. Чем крупнее крепость мы отгрохаем, тем больше будет эта горка, но если мы увлечемся и вместо того, чтобы замыкать городскую стену, будем к ней только пристраивать и пристраивать — рискуем и вовсе не закончить до конца игры. Это не катастрофа, за недостройки тоже начисляются очки... Но, во-первых, меньше, чем за готовый объект, а во-вторых — только в конце игры. Пока в колоде остаются карты, подданный будет сидеть в недостроенном городе, а мы никак не сможем пересадить его на более полезное или перспективное место. Правда, долго скрипеть зубами вряд ли придется — колода расходится быстро, редкая партия длится дольше пятнадцати минут.

Вопрос «Куда поставить новый участок уровня?» здесь встает постоянно. Что делать с пришедшим в руку перекрестком? Можно просто приставить его к городским воротам — тогда от этих ворот откроется целых три новых дороги и на любую из них можно будет выставить подданного. Можно воткнуть перекресток на дорогу, по которой уже идет наш путешественник, — закончим объект, получим очки, вернем подданного в руку. А можно закончить этим же перекрестком дорогу чужого путешественника, чтобы она не успела превратиться в длиннющий путь, за который отвалят огромную кучу очков.

Решать такие вопросы в планшетной адаптации «Каркассона» очень удобно — все тонкости игромеханики планшет берет на себя. Сам выдает игроку карту и подсвечивает места, куда ее можно поставить, в одно нажатие демонстрирует список и количество карт, оставшихся в колоде... А самое главное — автоматически отмечает, когда заканчивается строительство объекта, и сразу начисляет за него очки. Подсчет очков в «Каркассоне» никогда не был простым занятием, и именно ему посвящена большая часть брошюрки с правилами; в цифровой же версии это дело проходит быстро и без всякого участия игроков.

Есть несколько адаптаций «Каркассона» для разных платформ, но почти все они разрабатываются разными компаниями, поэтому о кросс-платформенном мультиплеере речи не идет. В «андроидной» версии вообще онлайна нет, играть с друзьями можно только за одним планшетом. Но «Каркассон», честно говоря, на то и рассчитан: играть голова к голове, пока планшет лежит на столе между игроками, очень удобно.

Зато «Каркассон» под Android стоит вдвое дешевле своего «яблочного» коллеги — пять долларов против десяти. ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МОЩНАЯ ТАБЛЕТКА

Microsoft Surface Pro 3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 12 дюймов (2160x1440)
- **Процессор:** Intel Core i3-4020Y/ Core i5-4300U/ Core i7-4650U
- **Оперативная память:** 4/8 ГБ
- **Графика:** Intel HD Graphics 4200/4400/5000
- **Встроенная память:** 64/128/256/512 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** USB 3.0, Mini DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0 Low Energy
- **Время работы от аккумулятора:** до 9 часов
- **Камера:** 2 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя)
- **Размеры:** 29x20,1x0,9см
- **Вес:** 800 г
- **Операционная система:** Windows 8.1 Pro
- **Цена:** от 28 000 рублей

Говорят, учиться надо на чужих ошибках. Но кто-то считает, что свои гораздо выгоднее: несмотря на убыточность двух первых поколений, **Microsoft** анонсировала третью версию планшета **Surface Pro**.

Таблетка получила 12-дюймовый сенсорный экран разрешением 2160x1440, корпус из магниевого сплава и три процессора **Haswell — Core i3-4020Y**, **Core i5-4300U** и **Core i7-4650U**. На выбор предлагают и память. Оперативка может быть на 4 или 8 ГБ, а емкость твердотельника варьируется от 64 до 512 ГБ. Естественно, работает все это на **Windows 8.1 Pro** и умеет общаться с внешним миром как по Wi-Fi, так и по экономичному Bluetooth 4.0.

Не обошелся новый Surface Pro и без фирменных аксессуаров. Уже сейчас к нему заявлены прицепная клавиатура (пять расцветок), док-станция и переходник с USB 3.0 на LAN. Интересно, что основным конкурентом для «трешки» называется 13-дюймовая версия Apple MacBook Air. Купертиновское изделие проигрывает по весу, толщине, наличию сенсорного дисплея и многофункциональности. Правда, кто догадался сравнить планшет с ноутбуком — мы пока не знаем.

20 КАДРОВ В СЕКУНДУ

Nikon 1 S2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 13,2x8,8 мм, CMOS, 14,2 Мп
- **Дисплей:** 3 дюйма (460 000 точек), ЖК
- **Объектив:** сменный, байонет Nikon 1
- **Диапазон ISO:** 200—12 800
- **Выдержка:** 1/16 000—30 секунд
- **Вспышка:** встроенная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение фото:** 4592x3072
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-HDMI
- **Размеры:** 10,1x6,1x2,9 см
- **Цена:** 16 000 рублей

У многих из нас профессиональные зеркальные камеры ассоциируются не только с высоким качеством снимков, но и со скоростью работы. Ведь щелкающий словно автомат Калашникова затвор — такой же важный признак серьезного аппарата, как и большой объектив. Но скорострельностью теперь могут похвастаться и куда более скромные по габаритам беззеркалки. Например, новый **Nikon 1 S2** научили делать серии из 20 фотографий.

Чтобы обсчитать и усвоить такой поток информации, в S2 пришлось установить мощный процессор **EXPEED 4A**, ранее замеченный на топовой Nikon 1 V3. Обновили в аппарате и систему автофокусировки. За то, чтобы вереница кадров не превращалась в размытое месиво, отвечают 73 фазовых точки по центру и 62 контрастных по периферии.

Не подводит S2 и по другим параметрам. Матрица площадью 13,2x8,8 мм обладает разрешением 14,2 Мп и чувствительностью в 12 800 ISO. Работать она способна с любыми объективами с байонетом Nikon 1. По умолчанию в комплекте поставляется лишь 1 NIKKOR 11-27.5mm f/3.5-5.6, однако при желании парк оптики можно расширить: в ассортименте компании есть как «блинчики» с фокусным расстоянием в 10 мм, так и «ультразумы» с переменным 70-300 мм.

Хотя, наверное, первое, о чем надо будет позаботиться будущему владельцу Nikon 1 S2, — скоростные флэшки. Все-таки 20 кадров в секунду необходимо не только обрабатывать, но и куда-то записывать, а справиться с этим сможет далеко не каждый носитель.

КАМЕННЫЙ ПЛАНШЕТ

Panasonic Toughpad FZ-G1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1920x1200)
- **Процессор:** Intel Core i5-4310U (два ядра, 2-3 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Графика:** Intel HD Graphics 4400
- **Встроенная память:** 128 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** USB 3.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, опционально 3G/LTE
- **Емкость аккумулятора:** 4400 мАч
- **Камера:** 5 Мп (основная, автофокус, светодиодная вспышка), 1,3 Мп (фронтальная)
- **Аккумулятор:** 4400 мАч
- **Размеры:** 27x18,8x1,9 см
- **Вес:** 1,1 кг
- **Операционная система:** Windows 8.1 Pro
- **Цена:** 78 000 рублей

Количество телефонов с защитой от влаги и пыли в последнее время резко выросло. Однако в настоящих боевых условиях выживают только единицы, например, такие как второе поколение планшетов **Panasonic Toughpad FZ-G1**.

Его корпус соответствует сразу двум стандартам защиты: MIL-STD-810G и IP65. Первый позволяет безболезненно бросать планшет на пол с высоты 180 см, а второй — полоскать под краном и закапывать в песок.

Только этими действиями работа с планшетом не ограничивается. Управляется новинка силами Windows 8.1 и работает под надзором двухъядерного кристалла **Intel Core i5-4310U**, который в мирное время выдает скорость в 2 ГГц, а под нагрузкой резко ускоряется до 3 ГГц. Поддерживают его в этом деле 4 ГБ оперативки DDR3 и встроенный SSD на 128 ГБ.

Хватит ли этого, чтобы реже бросать планшет на пол, — загадка, но и без всяких тестов понятно, что за защиту придется хорошенько заплатить. За мощный корпус в Panasonic просят 78 000 рублей.

ЭКЛЕКТИКА

Samsung NX3000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 23,5x15,7 мм, CMOS, 20,3 Мп
- **Дисплей:** 3 дюйма (460 800 точек), ЖК
- **Объектив:** сменный, байонет Samsung NX
- **Диапазон ISO:** 100 — 25 600
- **Выдержка:** 1/4000 — 30 секунд
- **Вспышка:** съемная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение фото:** 20 Мп (5472x3648)
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Интерфейсы:** micro-USB, micro-HDMI
- **Дополнительно:** Wi-Fi 802.11n, NFC
- **Емкость батареи:** 2330 мАч
- **Размеры:** 11,7x6,6x3,9 см
- **Вес:** 230 г (без батареи)
- **Цена:** нет данных

Пока половина нашего населения размышляет, куда бы пристроить старую стенку и люстру, многие, наоборот, думают, как придать новой технике шарм давно минувших дней. Вот, скажем, **Samsung NX3000**. Посмотришь на него — прям пережиток прошлого, а по ТТХ — современнее некуда.

В пластиковый корпус с тиснением под кожу корейский производитель уместил APS-C-сенсор (23,5x15,7 мм) разрешением 20,3 Мп и научил его общаться со съемной оптикой с байонетом Samsung NX и дружить с мобильными устройствами на Android и iOS. Последние при помощи программы **Remote Viewfinder Pro** могут не только управлять простейшими настройками камеры и спускать затвор, но и изменять фокусное расстояние комплектного объектива 16-50mm F3.5-5.6 Power Zoom ED OIS Lens.

Впрочем, есть в NX3000 и более традиционные способы контроля, включающие в себя как кнопки и колесико переключения режимов, так и дисплей, заменяющий собой классический видоискатель. Сколько стоить будет этот «привет» 1980-м, пока не известно, но, как нам кажется, своих ностальгирующих поклонников он найдет при любом ценнике.

WQHD

Acer B326HUL

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 32 дюйма (2560x1440), VA, LED
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Отклик:** 6 мс
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, 2x HDMI, DisplayPort
- **Энергопотребление:** 45 Вт
- **Размеры:** 73,8x47,3x26,6 см
- **Вес:** 12 кг
- **Цена:** 33 000 рублей

В то время как у смартфонов разрешение увеличивается чуть ли не каждый день и у того же LG G3 уже 2560x1440 точек, обычные домашние мониторы в большинстве своем обходятся 1920x1080. Конечно, производители списывают такую медлительность на неготовность Windows к изменениям, дороговизну панелей и ненужность повышенных разрешений, но мы-то с вами все понимаем... Согласна с нами, судя по всему, и **Acer**, представившая огромную WQHD-модель с говорящим названием **B326HUL** и разрешением 2560x1440.

Основана она на 32-дюймовой матрице типа VA, славящейся не только хорошей цветопередачей, но и максимально возможными углами обзора. По словам самой Acer, подойдет новинка как для офисного использования, так и домашних целей, ведь яркость экрана достигает 300 кд/м², а время отклика укладывается в приемлемые для игр 6 мс.

С внешним видом все тоже нормально. Если не считать общих гигантских размеров, то перед нами стандартный прямоугольник с весьма тонкими рамками и аккуратным основанием, на которое опирается мощная «нога».

Отдать за этот набор придется не так уж и много. Один дюйм обойдется порядка 1000 рублей, еще тысячу надо будет накинуть за подставку. Итого — 33 000 рублей.

БОЛЬШОЙ ТЕЛЕФОН

ASUS FonePad 7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (600x1024)
- **Процессор:** Intel Atom Z2520 (2 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** PowerVR SGX 544 MP2
- **Операционная система:** Android 4.4
- **Встроенная память:** 4/8 ГБ
- **Карта памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Разъемы:** USB 3.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, 3G
- **Емкость аккумулятора:** 3950 мАч
- **Камеры:** 2 Мп (основная, автофокус), 1,2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц
- **Размеры:** 19,2x11x1,1 см
- **Вес:** 290 г
- **Цена:** 6700 рублей

Привычка — странная штука. Три года назад мы жаловались: «Galaxy S3 слишком велик для телефона», а сейчас берем его в руку и он нам кажется маленьким. Впрочем, с новым **FonePad 7** такое еще не скоро произойдет.

Семидюймовая таблетка с разговорным 3G-модулем в высоту чуть больше 19 см, а в ширину достигает 11 см. В основе ее лежит IPS-панель разрешением 600x1024, а за работу установленного **Android 4.4** отвечает необычный тандем из **Intel Atom Z2520** (два ядра частотой 1,2 ГГц) и графического чипа **PowerVR SGX 544 MP2**. Как утверждает производитель, этого хватит на большинство современных игр и на нормальную поддержку многозадачности в ОС.

Хорошо все должно быть и с автономностью. От литий-ионной батареи емкостью 3950 мАч планшет обязуется жить до девяти часов. Причем это с полным комплектом включенных модулей связи: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 и 3G.

Конечно, предложение ASUS не уникально, планшетов в подобной конфигурации хватает, но тут надо сказать о цене. За FonePad 7 просят 6700 рублей. С учетом обещанных возможностей, а также мощного бренда — это один из лучших вариантов на рынке, поспорить с которым способен только Samsung Galaxy Tab 7.

ТРИ ВОЛЬТА

Scythe Kaze Master Flat II

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество каналов:** 4 шт.
- **Выходное напряжение:** 3,7-12 В
- **Максимальная сила тока на канал:** 3 А
- **Диапазон скорости вращения вентиляторов:** 0-9990 об/мин
- **Размеры:** 14,9x4,2x8,3 см
- **Вес:** 193 г
- **Цена:** 1300 рублей

Любители разгона и мощных конфигураций хорошо знают: хочешь стабильной работы — устанавливай в корпус побольше вентиляторов. Эстеты же с ними не согласны: главное в ПК — это тишина. Примирить противоборствующие стороны решила компания **Scythe**, выпустившая реобас **Kaze Master Flat II**.

Панель для 5,25-дюймового отсека оснащена небольшим ЖК-экраном и позволяет контролировать сразу четыре цепочки вентиляторов. Причем на каждую линию разрешается подвесить сразу несколько вертушек (максимальная нагрузка составляет 3 А) и варьировать их питание в пределах от 3,7 до 12 В. Этого достаточно как для разгона «карлсонов» до их максимальных оборотов, так и для почти полной их остановки. Ловить момент вывода СО на полную катушку помогают четыре комплектные термопары, считывающие и выводящие на дисплей текущую температуру внутри корпуса.

Стоит такой тотальный контроль совсем недорого — 1300 рублей. И за возможность приглушить вой системы в перерывах между игровыми сессиями это разумная цена.

ТРАНСФОРМЕР

Cougar 700M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 8400 dpi
- **Кнопки:** 8 программируемых + колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** изменяемая геометрия, настраиваемый вес, подсветка
- **Размеры:** 12,7x8,3x3,8 см
- **Вес:** 110-130 г
- **Цена:** 3000 рублей

Конечно, это совпадение, но с момента выхода фильма «Трансформеры» в 2007 году почти все производители успели выпустить собственную мышку с изменяемой геометрией. Накануне премьеры четвертой части киноэпопеи отметилась и **Cougar**.

Модель **700M** построена на базе легкого и одновременно прочного алюминиевого каркаса, полностью закрытого пластиковыми панелями. Отличие ее от конкурентов заключается в подставке под запястье, чью высоту можно регулировать под разные хваты. Задрал до упора — получил мышь под пальцевой метод, опустил до предела — и вот уже перед тобой широкая плоскость, готовая принять ладонь целиком.

Настройке в 700M поддается и вес: на брюшке есть специальный отсек с четырьмя выемками под комплектные грузики на 4,5 грамма каждый. Еще один «быстрый» параметр касается лазерного сенсора. В пике он выдает до 8400 dpi, однако при помощи «снайперской» кнопки под большим пальцем его разрешается осадить до любого заранее выбранного значения.

Естественно, не обошлись в Cougar без поддержки популярных сегодня макросов — программируются все восемь клавиш грызуна. За их работу с нестандартными функциями отвечает встроенный 32-битный процессор, оснащенный 512 КБ памяти. Он же, кстати, отдувается за управление подсветкой: для установленных спереди и сверху корпуса светодиодов предлагается 16,8 млн оттенков.

Стоит этот необычный грызун чуть меньше своих основных конкурентов — 3000 рублей. И если все указанное разработчиками будет работать, то 700M может стать отличным вариантом для шутеров.

СИНИЕ ЗУБЫ

Oral-B Limited Edition Pro 6500

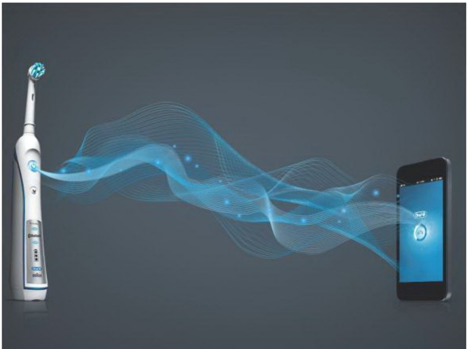
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** белый, синий
- **Беспроводная связь:** Bluetooth 4.0
- **Цена:** 15 000 рублей

Чего мы только не видели с Bluetooth — браслеты, кроссовки, холодильники, телевизоры, — но вот зубных щеток на нашей памяти еще не было. Досадный пробел заполнила **Oral-B**, оснастившая беспроводным модулем модель **Limited Edition Pro 6500**.

Зачем Bluetooth в щетке? Мы тоже себя об этом спрашивали, но так и не смогли придумать разумного объяснения. А вот Oral-B утверждает, что, если установить на телефон (iOS или Android) специальное приложение и связать его с новинкой, оно сможет не только постоянно пинать вас на тему «опять забыл умыться перед сном», но и указывать, сколько времени нужно на нормальную чистку и в каких зонах щеткой надо работать усерднее. В общем, прям личный стоматолог у вас дома.

Услуги его, правда, будут стоить недешево. За Oral-B Limited Edition Pro 6500 просят 15 000 рублей, что эквивалентно шести световым пломбам в ближайшей стоматологии.



ИГРОВОЙ БЮДЖЕТ

Тестирование видеокарт за сто долларов

Тестирование видеокарт почти всегда означает рассказ о дорогих моделях. Однако мало кто берется за статьи по бюджетным решениям до 3500 рублей (100 долларов), а если и начинает готовить материал, то впадает в немилость и чихвостит разработки NVIDIA и AMD на чем свет стоит: «В Full HD не поиграть, шейдеры не те, PhysX тормозит, короче, накопите денег и купите нормальную графику». Мы, к счастью, подобными подходами не страдаем и сегодня расскажем всю правду о том, что можно получить от дешевых видеокарт и реально ли на них играть. Разбираться будем на примере **Radeon R7 250**, **250X** и **GeForce GT 640**, **GTX 650** и **GT 740**, чья суммарная стоимость, кстати, еле дотягивает до одной GTX 780 или R9 290.

AMD

Пойдем по алфавиту и начнем с AMD. В отличие от NVIDIA, платы для бюджетного сектора она представила одновременно с флагманами — осенью того года — и в качестве самых дешевых игровых решений назвала R7 250 и R7 250X.

С техническими характеристиками этих карт все одновременно и просто, и сложно. В их основе лежит хорошо известная нам по прошлым обзорам архитектура **Graphics Core Next**. Процессор по ее логике набирается несколькими блоками Compute Units, каждый из которых включает отдельный планировщик и четыре векторных модуля по 16 потоковых ядер.

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon R7 250	AMD Radeon R7 250X	NVIDIA GeForce GT 640	NVIDIA GeForce GTX 650	NVIDIA GeForce GT 740
Ядро	Oland XT/ Capa Verde	Capa Verde XT	GK 107	GK 107	GK 107
Количество транзисторов	1,04 млрд	1,5 млрд	1,3 млрд	1,3 млрд	1,3 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	384/512 шт.	640 шт.	384 шт.	384 шт.	384 шт.
Частота графического ядра	1050/800 МГц	1000 МГц	900/1046 МГц	1058 МГц	993 МГц
Тип, объем памяти	DDR3/GDDR5, 1/2 ГБ	GDDR5, 1/2 ГБ	DDR3/GDDR5, 1/2 ГБ	GDDR5, 1/2 ГБ	GDDR5, 1/2 ГБ
Частота памяти	4500 МГц	4500 МГц	5000 МГц	5000 МГц	5000 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	128 бит	128 бит	128 бит
Количество текстурных блоков	24/32 шт.	40 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.
Количество блоков растеризации	8/10 шт.	16 шт.	16 шт.	16 шт.	16 шт.
Энергопотребление	75 Вт	95 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe 3.0 x16	PCIe x16 3.0	PCIe 3.0 x16
Средняя цена чипа на июль 2014 года	2800 рублей	3400 рублей	2800 рублей	3400 рублей	3400 рублей

Сложность в том, что вариантов компоновки плат существует немереное количество. К примеру, на R7 250 ставят как шесть, так и восемь Compute Units, что, соответственно, дает 384/512 потоковых ядер, 24/32 текстурника и 8/10 движков растеризации. При этом, по заявлению самой AMD, разницы между версиями нет, так как она нивелирована за счет частоты. Если ядер мало, они работают на скорости 1050 МГц, если много — 800 МГц.

Вариации существуют и с видеопамятью. Платы встречаются как с медленной DDR3 (1800 МГц), так и с быстрой GDDR5 (до 4500 МГц). Естественно, тип и объем напрямую сказываются на ценнике. Самая простая версия обойдется в 2500 рублей, старшая встанет уже в 3400 рублей. Что выбрать? Наш совет — GDDR5 емкостью 1 ГБ. Высокая скорость избавит от узких мест, а больше 1 ГБ при таком количестве вычислительных модулей вряд ли понадобится.

С R7 250X (полный аналог HD 7770) все проще: она идет исключительно с GDDR5 и определяться предлагает только с объемом. И вот здесь над 2 ГБ уже можно задуматься. Хотя старшая плата обходится всего на 600 рублей дороже, по строению это уже совершенно иной уровень. Compute Units десять штук, поэтому в запасе уже 640 ядер, 40 TPU и 16 RoP. Хороши и частоты — 1 ГГц на кристалле и 4,5 ГГц на памяти.

NVIDIA

У NVIDIA, к сожалению, на бюджетном фронте все не так весело и интересно. Номинально в пределах от 2500 до 3500 рублей она предлагает три видеокарты — GT 640, GTX 650 и GT 740, — а на деле оказывается, что все это одна и та же плата с небольшими вариациями.

В основе всех GPU лежит чип **GK107**. Построен он на базе архитектуры **Kepler** и включает два блока SMX, оснащенных движком тесселяции PolyMorph Engine, 192 потоковыми CUDA-ядрами и 16 текстурниками. В GT 640 все это привязано к частоте в 900 или 1046 МГц. В GTX 650 и GT 740 скорость равна уже 1058 и 993 МГц соответственно. Различия между платами есть и по памяти. Младшая GT 640 поставляется как с DDR3, так и с GDDR5 объемом 1 или 2 ГБ, старшие же «бюджетники» идут только с GDDR5 на 5 ГГц.

Реальные образцы

Как и полагается бюджетным чипам, жестких требований к оформлению не существует и финальный вид карты полностью зависит от производителя. Например, наша тестовая **Sapphire R7 250 Eyefinity Edition** идет с восемью Compute Units на частоте 800 МГц, 1 ГБ GDDR5 на 4,5 ГГц и охлаждается двухслотовой СО собственной разработки: алюминиевый радиатор плюс 90-мм вертушка. Похожая система охлаждения и у старшей **PowerColor AXR7 250X 1GBD5-HE**, только вентилятор у нее уже всего 75 мм и она требует дополнительного питания по 6-pin вилке.

Из стана NVIDIA у нас были не менее интересные варианты. К примеру, GT 640 к нам пришла в исполнении **ZOTAC**, впечатлившим своими размерами. Ширина текстолита всего 65 см, диаметр охлаждающей вертушки еле дотянул до 50 мм, но при этом частота процессора составила 1046 МГц, а памяти — 5000 МГц. Небольшим «карлсоном» — 65 мм — отметилась и GT 740 в версии от **Palit**. Но тут, правда, чуда не произошло: все частоты стандартные, как и у GTX 650 от **Gainward**.

Тестирование

Какой собрать тестовый стенд для наших участников, мы размышляли долго. С одной стороны, логично было взять какую-нибудь дешевую конфигурацию с минимумом памяти, слабеньким Core i3 и обычным HDD. С другой — это было бы не совсем правильно. Во-первых, таким образом у нас образовывалась куча узких мест, не дающих раскрыться платам. Во-вторых, бюджетная графика вовсе не подразумевает, что экономить придется на всем остальном, ведь компьютер нужен не только для игр, но и для учебы и работы. А значит, ничего удивительного в соседстве R7 250 и Core i7 нет и можно оставить наш привычный стенд с i7-4770K и SSD под операционку.

Поломать голову пришлось и над игровыми параметрами. Гонять платы на максималке и писать «не тянет» нам не хотелось. Не интересовал нас и тест на самых низких вариантах графики, — сколько карта выдает с отключенной «водичкой» и весьма условными эффектами, думаем, никого не волнует. В итоге мы решили искать потолок для всех испытуемых.

Синтетические тесты

3DMark (FireStrike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD Radeon R7 250	1510	10 325	1474	100%
AMD Radeon R7 250X	**2970**	10 563	**2783**	**189%**
NVIDIA GeForce GT 640 (1046/5000 МГц)	1760	10 530	1667	113%
NVIDIA GeForce GTX 650	2156	**10 654**	2069	140%
NVIDIA GeForce GT 740	2036	10 521	1959	133%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R7 250	7,5	190	100%
AMD Radeon R7 250X	**13,5**	**339**	**178%**
NVIDIA GeForce GT 640 (1046/5000 МГц)	7,5	189	99%
NVIDIA GeForce GTX 650	11,9	300	158%
NVIDIA GeForce GT 740	11,2	282	148%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon R7 250	8	334	100%
AMD Radeon R7 250X	**15,4**	**644**	**193%**
NVIDIA GeForce GT 640 (1046/5000 МГц)	8,8	370	111%
NVIDIA GeForce GTX 650	14,8	619	185%
NVIDIA GeForce GT 740	13,9	580	174%

Соотношение цена/производительность (игры)

Модель видеокарты	Производ.	Цена
AMD Radeon R7 250	100%	100%
AMD Radeon R7 250X	183%	113%
NVIDIA GeForce GT 640 (1046/5000 МГц)	110%	100%
NVIDIA GeForce GTX 650	155%	113%
NVIDIA GeForce GT 740	146%	113%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3-2400 МГц Kingston HyperX Predator
SSD	Kingston SSDNow, 64 ГБ
Жесткий диск	320 ГБ Seagate Barracuda 7200.10
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	337.88
Драйверы AMD	Catalyst 14.4

Игровые тесты

Настройки	AMD Radeon R7 250	AMD Radeon R7 250X	NVIDIA GeForce GT 640 (1046/5000 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 650	NVIDIA GeForce GT 740
Watch_Dogs					
Low, 1680x1050	30,9	**55,7**	33,7	45,5	43,5
Medium, 1680x1050	21,8	**40,6**	24,4	35,6	30
High, 1680x1050	14,1	19,1	13,6	**20,5**	19,5
Low, 1920x1080	27,8	**54**	36,9	46,9	38,7
Medium, 1920x1080	18,5	**38,4**	24,1	31,6	28,3
High, 1920x1080	10,4	**19**	12,5	17,3	12,1
%	100%	**184%**	118%	160%	139%
Tomb Raider					
Medium, 1680x1050	33,3	**59,3**	35,1	56,3	51,7
High, 1680x1050	24,9	**42,3**	29,5	41,1	39,8
VeryHigh, 1680x1050	16,9	**32,3**	21,7	15,4	27,4
Medium, 1920x1080	28,7	**53,2**	32,4	44	41,4
High, 1920x1080	22,2	**36,8**	27,1	34,7	32,8
VeryHigh, 1920x1080	15,2	**28,6**	19	14,8	25,1
%	100%	**179%**	117%	146%	155%
Hitman: Absolution					
Medium, 1680x1050	35,7	**61,2**	36,4	48,5	46,3
High, 1680x1050	20,8	**35,8**	22,7	30,6	29,2
Ultra, 1680x1050	17,7	**33,9**	19,9	26,8	25,4
Medium, 1920x1080	31,7	**54,3**	31,3	43,3	41,2
High, 1920x1080	18,6	**36,2**	20,3	27,8	26,5
Ultra, 1920x1080	16,1	**30,7**	18,1	24,6	23
%	100%	**179%**	106%	143%	136%
BioShock Infinite					
High, 1680x1050	29,6	**53,4**	33,7	49	45,9
VeryHigh, 1680x1050	25,5	**47,2**	27,8	38,4	36
UltraDX11, 1680x1050	21,2	**40,8**	26,2	34,4	32,2
High, 1920x1080	25,7	**46,7**	29,3	42,9	40,1
VeryHigh, 1920x1080	22,4	**41,4**	27,9	33,6	31,6
UltraDX11, 1920x1080	18,5	**35,9**	22,9	30,2	28,3
%	100%	**186%**	117%	160%	150%
Metro: Last Light					
Medium, 1680x1050	28,7	**50,2**	29	43	41
High, 1680x1050	20,1	**33,1**	21	30	29
Ultra, 1680x1050	15	**27,3**	17	23	22
Medium, 1920x1080	25,4	**44,4**	26	39	36
High, 1920x1080	17,6	**29,3**	18	27	26
Ultra, 1920x1080	13	**24,2**	15	20	19
%	100%	**174%**	105%	152%	144%
Battlefield 4					
Medium, 1680x1050	38,4	**73,5**	40,2	50,6	52,6
High, 1680x1050	24,6	**41**	24,2	35,7	34,7
Ultra, 1680x1050	12,6	**25,8**	16,5	20,5	21,3
Medium, 1920x1080	31,9	**63,6**	34,2	48,6	35,9
High, 1920x1080	21,9	**37**	21,6	31,4	29,5
Ultra, 1920x1080	9,4	**21,6**	13,9	18,6	17,5
%	100%	**189%**	109%	148%	138%

Для этого в каждой игре мы сначала скидывали графику до минимума, делали прогон, снимали fps, а затем поднимали настройки до следующего уровня. Цикл продолжали до тех пор, пока карта не опускалась ниже 25 fps. Результат оказался впечатляющим.

Первое, что нас поразило, — абсолютно все игры пошли минимум со «средними» параметрами графики. Нам ни разу не приходилось отключать ту самую «водичку», и это с учетом, что все тесты были современные: **Watch_Dogs**, **Battlefield 4**, **Metro: Last Light**, **BioShock Infinite**, **Tomb Raider** и **Hitman: Absolution**. Дальше — больше. Пара GTX 650 и GT 740 не ограничилась «стандартом» и в большей части игр позволила подняться до «High» в разрешении 1680x1050, а R7 250X благодаря хорошему запасу вычислительных блоков по зубам оказалось и Full HD.

• • •

В итоге вывод по бюджетной графике следующий. Несмотря на низкую цену, все протестированные карты прошли намеченную нами цепочку тестов и разрешили поднять уровень графики до «среднего». То есть даже при очень скромном бюджете, позволяющем купить лишь GT 640, без игр вы не останетесь. Ну а если вы согласны накинуть 600 рублей, то в придачу к игровому процессу можно получить еще и нормальные спецэффекты. Причем больше всего их обеспечит Radeon R7 250X: при той же цене, что и у старших GeForce, она выдает гораздо больше кадров и открывает доступ к Full HD. ● ***Дмитрий Колганов***

МЛАДШИЙ

Тестирование игрового ноутбука с бюджетной графикой — MSI GP60 2PE Leopard

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (4 ядра, 2,4—3,4 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce 840M (2 ГБ DDR3)
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (5400 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 (Qualcomm Atheros Killer DoubleShot), LAN (Qualcomm Atheros Killer 2200)
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, D-sub (VGA), HDMI, LAN, 2x 3,5-мм джек, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, звуковой тракт Creative
- **Габариты:** 38,3x24,5x3,8 см
- **Вес:** 2,5 кг
- **Цена на июль 2014 года:** 36 500 рублей

Тест бюджетных плат нас впечатлил, и мы решили посмотреть, а может, есть смысл экономить и на ноутбуках? Ведь в магазинах предлагают массу моделей с заманчивыми ценниками и дискретными платами младшего уровня. Тянуть не стали — заказали лэптоп с **GeForce 840M** на борту и оценили ее способности.

Сразу скажем, цели найти самый дешевый вариант с выбранной графикой мы перед собой не ставили (на производительность оформление все равно не влияет) и при выборе ориентировались на количество возможностей. В итоге взяли **MSI GP60 2PE Leopard**, который получил и интересный корпус, и качественные органы управления, и начинку, соответствующую как игровым, так и чисто рабочим запросам.

Вид на море

GP60 2PE Leopard — младший представитель G-серии MSI, поэтому оформлен он соответствующе. Корпус пластиковый и выкрашен в черный цвет. Из украшений есть лишь верхняя крышка, замаскированная под шлифованный алюминий, да красно-белый логотип с изображением дракона. За счет небольшой высоты чуть меньше четырех сантиметров и сильно скошенных граней выглядит все очень аккуратно. Не подвел и общий вес системы — около двух килограммов, что для игровой конфигурации более чем хорошо.

Приятно сделан ноутбук и внутри. Дисплей зажат в пластиковой рамке с серебристым шильдиком MSI у основания. А нижняя черная панель, если не считать шести ярких наклеек, выделяется только двумя темно-бордовыми линиями, сверху и снизу клавиатуры.

Последнюю для MSI по традиции разработала **SteelSeries**, так что, как и у старших моделей, на месте полноразмерные островные клавиши, большие **Shift** и **Ctrl** слева, цифровой блок справа и под всем этим железобетонная подложка. Повезло и с дополнительным управлением. Клавиши под дисплеем, отвечающие за открытие дисковода, отключение экрана, принудительный запуск системы вентиляции, Wi-Fi и старт программы мониторинга, в отличие от более дорогих версий сделаны на основе обычных кнопок, а не сенсорной панели. И пользоваться ими значительно удобнее, как, кстати, и местным тачпадом. В GP60 его и очертили отлично, и для верности оформили в мелкую точку, хорошо различимую на ощупь. Неудачно вышло только с клавишами — неудобная качелька с жесткой, непрожимаемой серединой.

Экран

Зато к экрану в GP60 не придраться. Доставшаяся нам старшая версия оснащена 15-дюймовой Full HD-матрицей с приличной для TN цветопередачей. В плюсах у нее значится и хороший запас яркости, подкрепленный матовым покрытием, — играть можно при любых условиях освещенности.

Синтетические тесты

3DMark (FireStrike)		
Score	Graphics	Physics
1423	1561	8855

Unigine Heaven Benchmark 4.0	
FPS	Scores
6,6	165

Unigine Valley 1.1	
FPS	Scores
6,5	274

На удивление качественными оказались динамики, установленные под решеткой над клавиатурой. Пара не готова похвастаться ни наличием громкого имени за спиной, ни поддержкой низкочастотника, однако играет настолько здорово, что даже не верится, будто перед тобой младший ноутбук линейки. Напористые средние частоты, четкие верха, и это при достаточном для небольшой комнаты уровне громкости — реально обойтись без внешних колонок. Хотя если последние понадобятся, то у GP60 для них есть выход на 3,5-мм джек, обслуживаемый, как и во всей G-серии, софтом **Creative**. Утилита **Sound Blaster Cinema 2** умеет эмулировать «звук вокруг», усиливать басы, а также выравнивать громкость при просмотре фильмов в ночное время.

Перекочевали со взрослых моделей в GP60 и другие технологии. За связь с миром отвечают контроллеры **Qualcomm Atheros**, умеющие перераспределять потоки, отдавая приоритет играм, а не всяким обновляющимся Skype. Для мультимониторных конфигураций оставили функцию **Matrix Display**, позволяющую подцепить к лэптопу пару дополнительных экранов. Ну а для портов USB заготовили опцию **Super Charger**, увеличивающую силу тока во время зарядки мобильной техники.

Кстати, всего USB у компьютера четыре штуки. Один стоит с правой стороны рядом с дисководом, LAN и D-sub (VGA), а еще три расположились на противоположной грани и соседствуют с HDMI и парой 3,5-мм джеков.

Внутри

Ну а теперь перейдем к самом интересному — описанию начинки. Так как ноутбук мы взяли в топовой версии, то пришел он к нам с процессором **Intel Core i7-4700HQ**. Внутри у него встроенный графический чип **Intel HD Graphics 4600**, поддержка **Hyper-Threading** и четыре ядра **Haswell**. В стандарте блоки работают на частоте 2,4 ГГц, однако под нагрузкой и благодаря технологии **Turbo Boost 2.0** способны разогнаться до 3,4 ГГц. В помощь им стоят 8 ГБ оперативки DDR3-1600 МГц, чего должно хватить не только для общей стабильной работы, но и для всех текущих игр, включая **Watch_Dogs** с ее минимальным требованием в 6 ГБ. Достаточно у GP60 и места под хранение. Для файловых коллекций есть классический жесткий диск на 1 ТБ, а под операционку стоит твердотельник на 128 ГБ.

Ну и самое главное в нашем ноутбуке — видеокарта. Установленная GeForce 840M — младший представитель серии, по оснащенности она соответствует настольной GeForce GT 740. В базе лежат 384 потоковых ядра, 24 текстурника и 8 движков растеризации. Работает GPU на частоте 1029 МГц и поддерживается графической памятью DDR3 объемом 2 ГБ.

Производительность

Как и с видеокартами в предыдущем тесте, к оценке производительности мы подошли со всей ответственностью. То есть не стали заниматься глупостями и сенсационными разоблачениями в духе «Не тянет он Crysis 3 на Full HD с максимальными настройками!», а провели кропотливую работу по поиску оптимальных игровых параметров.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1366x768	1680x1050	1920x1080
Tomb Raider			
Normal	58,3	42,1	36,4
High	31,5	22,3	19,6
Hitman: Absolution			
Low	40,3	26,5	23,2
Medium	34,4	22,4	19,6
High	24,6	16,8	14,3
BioShock Infinite			
High	42,9	27,6	23,9
VeryHigh	38,5	24,6	21,6
UltraDX11	35	23,3	20,4
Crysis 3			
Low	37,2	24,5	21,3
Medium	32,7	20,8	17,1
Metro: Last Light (без SSAA, PhysX и Tessellation)			
Medium	39,9	26,7	23,3
High	28,2	18,1	15,5
Battlefield 4			
Medium	51,2	35,4	28,5
High	31,1	18,7	16,8
Watch_Dogs			
Low	45,7	31,4	27,5
Medium	35,3	24,8	20,9
High	22,3	15,9	15

В итоге получилось, что играть на GP60 2PE Leopard можно в любой современный проект.

Та же Watch_Dogs показала 24,8 fps при средних настройках и разрешении 1680x1050, а при переходе к 1366x768 в нее уже можно было играть и на высоких. Похожая ситуация сложилась и с остальными бенчмарками. **Crysis 3**, **Metro: Last Light**, **Tomb Raider**, **Battlefield 4** и **Hitman: Absolution** после недолгого копания в меню легко выдавали на 840M необходимые 25-30 fps.

•••

Да, по качеству и количеству эффектов картинка отставала от того, что рисуют флагманы, но и до совсем уж низов, когда приходится отключать шейдерную воду, мы ни разу не скатились. В общем, младшая карта снова доказала: бюджетная графика существует и на ней действительно можно играть.

Плюс к этому она оставляет чуть больше пространства при выборе остальной конфигурации. К примеру, в нашем случае 840M от MSI может поставляться с топовым процессором, Full HD-экраном и SSD, что является отличным вариантом для работы. А может она идти и в компании с Core i5 на пару с дисплеем 1366x768. На производительность в играх такой шаг назад почти не сказывается, а вот цена получается уже не 36 500, а 27 000 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

- хорошая производительность
- удобная клавиатура
- хороший звук
- сетевые контроллеры Qualcomm
- обоснованная цена

МИНУСЫ

- TN-матрица

ФЛАГМАНСКИЙ БОЙ

Тестирование топовых смартфонов 2014 года

В «Игромании» №6/2014 мы познакомились с **HTC One (M8)**, одним из главных телефонов этого года. Сегодня мы решили продолжить начатую тему и протестировать еще три флагмана — **Sony Xperia Z2**, **Samsung Galaxy S5** и только вышедший **LG G3**. Рассказывать о них будем по мере их поступления в редакцию и, соответственно, начала использования.

Sony Xperia Z2

Первой к нам приехала обновленная Xperia Z. В прошлом году ее предшественник наделал шуму и собрал как массу положительных, так и отрицательных отзывов. В плюсах смартфона значились нестандартный для «андроидофонов» дизайн и защита IP58, позволявшая сначала закопать аппарат в песок, а потом помыть его под краном. В минусах, к сожалению, были и странный «желтоватый» экран с непонятной пленкой, и слабый разговорный динамик, и даже малое время работы от аккумулятора. В общем, поработать Sony было над чем.

Начнем с дизайна. Навскидку отличить первую Xperia Z от второй получится только у самых ярых любителей Sony. Корпус по сравнению с Z1 вытянулся на 2 мм, стал уже на 0,5 мм и тоньше на 0,3 мм. Изменился и вес — минус 7 граммов. На внешнем виде, правда, все это не сказалось. Xperia Z2 — правильный прямоугольник, собранный на основе алюминиевой рамы и закрытый с обеих сторон стеклом. Выглядит и ощущается он потрясающе, обхватываешь и чувствуешь — в ладони настоящий дорогой флагман, из хороших материалов и с идеальной сборкой. Ничего не скрипит, не люфтит, не прогибается — короче, все как надо.

Не понравиться могут только формы. Отказ от скругленных углов и граней сыграл с Sony злую шутку. Отработанная на других флагманах мелкая моторика с Xperia Z2 не работает, и первые три дня общения с телефоном превращаются в сущий ад. Аппарат за 30 000 рублей впивается в ладонь, напрягает пальцы, норовит вывалиться — проще говоря, всеми силами пытается испортить радость от грохнутых на него денег. Особо нетерпеливые, включая даже именитые издания, на этом останавливаются и начинают строчить гневные отзывы в адрес Sony, но на деле — это первое впечатление, и оно неверное. Где-то день на третий-четвертый руки сами собой адаптируются под непривычные условия, и все встает на свои места: смартфон четко ложится в ладонь и легко в ней перемещается, а кнопки оказываются аккурат под большим или указательным пальцем (смотря с какой стороны взяться).

Дирижируем

Все внешнее управление держится на четырех клавишах по правой стороне: фирменное круглое «Питание», качелька громкости по центру и вызов «камеры» у основания. Расположены и настроены элементы хорошо, пальцы легко отыскивают нужные кнопки, а случайные нажатия проходят очень редко. Придираться будут лишь автомобилисты, использующие телефон в качестве навигатора. Во время установки в машинный зажим порой срабатывает «спуск затвора» и вместо карты на экран вылезает изображение с оборотного сенсора. Сложности есть и с зарядкой. Разъем под нее находится на левой грани сверху, поэтому вставленный провод постоянно мельтешит перед глазами.

Хотя некоторые плюсы в расположении разъема нашлись. В обычной жизни телефон проще держать в руках во время зарядки — кабель не впивается в ладонь. А еще пластик между экраном и портом пропускает свет от дисплея и в ночи всегда видно, куда вставлять провод. Причем сидящих поблизости это свечение не беспокоит. И micro-USB, и стоящий рядом с ним micro-SIM, и расположенный на противоположной грани micro-SD закрываются заглушками. Нужны они не только для красоты, но и для защиты.

Динамики

По заявлению самой Sony, трубка соответствует стандарту IP58 и готова выдержать получасовое погружение на глубину до 1,5 метра, что более чем круто и сильно облегчает жизнь. И речь сейчас не о нырянии в реку с лодки в поисках арендованного весла, а о более обыденных вещах вроде бега под проливным дождем, разговора во время снегопада или забытого на балконе телефона. При таком уровне защиты проще относишься к дорогой электронике — не боишься случайных и глупых поломок, связанных с бытовой неосторожностью. Однако за спокойствие приходится расплачиваться, и не только деньгами.

Основательная защита плохо сказалась на динамиках аппарата. Их тут, как и у HTC One (M8), две штуки, стоят они сверху и снизу дисплея. Однако, если конкурент своим воплем спокойно пробивал три комнаты с орущими телевизорами, то потолок Z2 — пара несущих стен и желательно в полной тишине. Причем, чтобы этого добиться, надо еще и поковыряться в настройках.

«Из коробки» на звонок у Z2 работает только нижний излучатель, а верхний, разговорный, еле пищит. Исправляется это запрятанной в глубине параметров технологией **XLoud**, активирующей вторую колонку и заметно увеличивающей громкость. Жаль, она не помогает во время общения. Уж не знаем, как так вышло, а со своей прямой функцией Xperia Z2 справляется на троечку.

Дабы нормально слышать собеседника, телефон надо держать так, чтобы динамик находился четко перед ухом. Смещение хотя бы на полсантиметра — и голос уплывает. Портит дело и слишком чувствительный датчик освещенности. Чуть оторвал трубку от уха, тут же включился дисплей, а на обратном ходу сработали отбой/удержание/громкая связь. Привыкнуть к этому реально, но раздражать будет постоянно.

Экран

К экрану в Z2 придраться не удастся. По пути с Z1 Full HD-матрица подросла с 5 до 5,2 дюйма, избавилась от заводской пленки и стала гораздо лучше вести себя при отклонениях. Если раньше дисплей блекнул даже на небольших углах, то теперь смотри на него хоть параллельно — цвета не искажаются. Хороша у Z2 и подсветка. Под ярким солнцем (а во время тестов оно жарило от души) единственной проблемой была видимая решетка сенсора, в остальном все читалось на отлично.

Хороша в работе и цветопередача. Она естественна и совершенно не напрягает глаза. Да, забегая вперед, на полке магазина экран Z2 уступает Galaxy S5 с его AMOLED-технологией, но при общении с телефоном этого не замечаешь. Хотя тем, кому правильность оттенков не понравится, Sony припасла технологию **X-Reality**. Она чуть изменяет цветовой баланс и добавляет насыщенности фотографиям и видео. Лучше ли от этого выглядит картинка? Однозначного ответа нет, кому что больше по душе.

Софт

То же с программной оболочкой. Любителям всего яркого и кричащего оформление **Android 4.4.2** вряд ли придется по вкусу, а приверженцы легкости и четкости будут довольны. Sony не стала перегружать операционку новыми деталями и иконками, а лишь улучшила некоторые элементы.

Шторка уведомлений получила дополнительную вкладку «быстрые параметры», открывающую доступ ко всем основным функциям телефона: Wi-Fi. Bluetooth, LTE, GPS, NFC, передаче данных, яркости дисплея, режиму экономии батареи и еще девяти пунктам. Переработке подвергся и список установленных программ. По свайпу вправо в нем появляется отдельное меню с поиском по приложениям, сортировкой по алфавиту, частоте использования или дате установки ПО, а также возможностью напрямую удалить ненужный софт. Еще одно отличие от стандарта Google — мини-приложения, вызываемые через экранную кнопку «Меню». Поверх всех окон выводятся браузер, таймер, калькулятор и утилита для снятия скриншотов.

Минимальным переделкам подверглись и методы управления. Клавиатура выделяется поддержкой Swype-ввода да умением прижиматься к тому или иному краю экрана. А из контроля жестами Xperia Z2 получила необ-

ходимую для такой диагонали активацию двойным тапом. Правда, по умолчанию она почему-то отключена — надо поставить галочку в меню «Дисплей».

Где же Sony разгулялась — это в фирменных приложениях. К плееру и видеопроигрывателю она добавила собственный вариант Shazam под названием **TrackID**, агрегаторы софта **What's New** и **Sony Select**, сборник социальных новостных лент **Sociallife**, ТВ-программу **TV SideView** с опцией управления телевизорами Sony Bravia, а также утилиту **PlayStation**, открывающую доступ к PSN и магазину консольных игр.

Камера

Основательно в Xperia Z2 проработали функционал камер. Всего их две штуки. Фронтальный модуль выдает 2,2 Мп и ничем особым не выделяется: при дневном освещении снимает нормально, а вечером и под лампочкой грешит цифровыми шумами и «мылом». Основной же сенсор идет с матрицей на 20,7 Мп, что позволяет ему рисовать фотографии в 5248x3936 и писать видео в формате 4K. И получается все это более чем хорошо.

В роликах смущают лишь небольшие шумы при слабом освещении да чуть заторможенная работа автофокуса, который порой приходится подстегивать тычком по экрану. Не особо много претензий и к фотографиям: дальние объекты уж больно сильно замыливаются, а попытки снять очередной шедевр с луной за облаками выливаются в месиво пикселей на завышенных ISO. В остальном для телефона Z2 снимает идеально. Программная часть успешно справляется с подбором параметров, система фокусировки работает резво и почти не ошибается, а софтовый стабилизатор пусть и не спасает от совсем уж жесткой тряски рук, но позволяет снимать с ходу.

Есть у Z2 и обязательные для смартфонов нестандартные режимы. Их много — панорамы, сепии, оптические иллюзии, прямая отправка в Facebook, определение, что находится перед камерой, — однако реально интересных дополнений мы насчитали пять штук. У видео это «замедленные» 120 кадров в секунду и «дополненная реальность», позволяющая прогулять по комнате динозавра или посадить кому-нибудь на голову трехмерную бабочку. А у камеры — «размытие фона», имитирующее портретную съемку профессиональной оптикой, функция Timeshift Burst, предлагающая из серии снимков выбрать лучший, и «ручное» управление.

Последнее — самое полезное. Помимо умения править баланс белого, экспозию, ISO и менять тип фокусировки, только этот режим умеет раскочегаривать сенсор до родных 20,7 Мп. Во всех остальных случаях он ленится и щелкает на 8 Мп. Почему? Не знаем. Как не понимаем, с какой стати камера всегда переключается на низкое разрешение при запуске через аппаратный «спуск затвора» на правой грани. Единственное объяснение — горячий нрав матрицы. Во время тестов мы пару раз встречались с ошибкой «перегрева», когда модуль сообщал, что ему жарко и надо пять минут отдыха на остывание.

Сила

К счастью, камера — это единственное, что греется в смартфоне. Даже во время игры корпус не доходит до состояния печки, и это при топовых процессоре и видеоядре. За все расчеты отвечает 4-ядерный **Qualcomm Snapdragon 801** частотой 2,3 ГГц, а за вывод изображения ответственен **Adreno 330**. С учетом легкости оболочки, для быстрой и стабильной работы набора хватает за глаза. Достаточно у Z2 и оперативной памяти — 3 ГБ. Заполнить ее реально: пара десятков запущенных приложений, и тормозить начинает даже отправка SMS, но тут как в любом компьютере. Хочешь скорости — закрывай программы, освобождай оперативку, не хочешь — запускай все сразу и наслаждайся глюками.

Похвалим в Z2 и батарею. Аккумулятора на 3200 мАч нам хватало на полтора дня активных звонков, SMS, интернета и пары часов в роли навигатора с включенным GPS.

В итоге

По всем параметрам Z2 можно назвать лучшим 5,2-дюймовым планшетом современности: отличный дизайн, высокая степень защиты, качественный экран, мощные начинка и камера, удобное управление, живучий аккумулятор. Но разговорная часть подводит. Узконаправленный динамик и слишком чувствительный сенсор для телефона недопустимы. Выйдут прошивки, исправляющие работу датчика, — из Z2 получится настоящий хит.

Samsung Galaxy S5

О «хитовости» Galaxy S5 рассуждать не приходится. С апреля корейцы отгрузили в магазины (не продали, а выслали на склады) более 12 миллионов аппаратов, заручились поддержкой мировой прессы и заставили нас с вами поверить, будто S5 — образец всех «андроидофонов» современности. Посмотрим, так ли это на деле.

Первый взгляд

Первое знакомство с Galaxy S5 оставляет двоякое впечатление. Если ни с чем не сравнивать, телефон выглядит презентабельно. Большой экран, серебристая окантовка, задняя крышка с точечной текстурой. И хотя все сделано в пластике, качество материалов не вызывает нареканий. Мало того, со времен Galaxy S4 улучшилось тактильное восприятие корпуса. Пластмасса на оборотной стороне избавилась от глянца и получила прорезиненную структуру, что для ладони гораздо приятнее. К сожалению, в сравнении с Xperia Z2 все уже не так радужно.

Переход с японца на корейца — словно смена дорогого костюма от Tom Ford на повседневные джинсы и рубашку от Tommy Hilfiger. Качество вроде у того, и другого отличное, а впечатления диаметрально противоположные — даже не верится, что одна ценовая категория. Впрочем, примерно так же, по-разному, телефоны ощущаются в руке.

Если Xperia Z2, как деловая одежда, поначалу непривычна, то Galaxy S5 — прям домашние тапочки. В руку укладывается с первого раза, хорошо цепляется за кожу и всеми силами пытается показать, насколько же приятно с ним работать. Непривычно в этих шлепках только расположение кнопок. Аккурат под пальцы они ложатся лишь при обхвате левой рукой — кнопка питания на правом торце оказывается под указательным пальцем, а «громкость», сверху по левой стороне, встает под большой палец. При взятии же другой рукой до качельки приходится тянуться и смещать аппарат в ладони. С учетом, что на эти же клавиши подвешен спуск «затвора камеры», — не очень удобно.

Странным нам показался отказ Samsung от поддержки активации двойным тапом. В больших аппаратах эта возможность упрощает управление, и те же Sony с HTC без проблем ее скопировали у LG, чем сделали свои телефоны только лучше. Samsung от этого отказалась, оставшись верна исключительно фирменным жестам.

Фотографии, песни, страницы в браузере листаются взмахами руки, звук будильника или звонящей утром редиски выключается накрыванием дисплея или переворачиванием трубки, а скриншот забавной SMS-переписки снимается проведением ребра ладони по стеклу. Еще одна интересная вещь — «мгновенный просмотр», особый режим чувствительности матрицы. Зависаешь пальцем над альбомом с фото, иконкой с SMS или календарем, и на экран выползает небольшое окошко с содержимым элемента.

Полезные штуки есть для работы с вызовами. Как во всех Galaxy, абонент вызывается свайпом вправо по его имени (движение влево перекидывает к SMS), а также поднесением телефона к уху. Функции удобные, привыкаешь к ним быстро, но комфорта они добавляют только применительно к логике самой серии Galaxy, где для звонка нужно минимум два тапа по экрану (за исключением «избранных») вместо одного у Z2.

Смотрим

Это же касается аппаратных клавиш под дисплеем. Если у Z2 «Последние приложения», «Домой» и «Назад» — часть экрана, то в Galaxy S5 — дискретные кнопки. Что удобнее? Без разницы. Единственные плюсы отдельных клавиш — их проще найти тактильно и они не занимают место на матрице. Поэтому при диагонали 5,1 дюйма S5 выводит больше

полезной информации, чем Z2 с 5,2 дюйма. Преимущество Sony в 1,8 см^2 (при общей площади 73 см^2) видно только при просмотре фильмов, когда скрывается управление.

А вот по качеству цветопередачи сравнивать Z2 и S5 очень сложно. В их основе лежат принципиально разные матрицы. У японцев — IPS, у корейцев — AMOLED. Первая пришла с профессиональных дисплеев и изначально старается показывать цвета такими, какие они есть на самом деле. Вторая же не заморачивается с правильностью и делает упор на свою главную особенность — высокую контрастность и насыщенность. Проводя параллели, Z2 — журнальный принт, а S5 — неоновая вывеска, яркая и кричащая. Выбирать из этого лучшее бесполезно, так что приведем лишь голые факты.

По яркости, разрешению и читаемости на солнце экраны Z2 и S5 примерно одинаковы. По производимому впечатлению и насыщенности цветов — кореец вне конкуренции. По правильности передачи оттенков выигрывает японец, он же ведет и по отображению теней: там, где IPS прорисовывает на голове каждый волосок, AMOLED не стесняется заливать черным целые области.

Начинка

Зато в разговорной части Galaxy S5 — несомненный лидер. Никаких глупых и досадных ошибок, как у Z2. Голос собеседника всегда громкий, четкий и не зависит от смещений динамика относительно уха. Хорош и сенсор освещенности. За две недели случайное нажатие прошло всего один раз, да и то было похоже на глюк телефона (нас сначала перебросило к плееру, а потом к SMS, где мы что-то набрали).

Не подвел в S5 и внешний излучатель. Он всего один, находится на задней стороне корпуса и, в отличие от тандема Z2, не знаком с понятиями средние и низкие частоты, но орет так, что, кажется, слышно даже с улицы. И ведь, самое забавное, это при сравнимом с Z2 уровне защищенности.

Заявленный Samsung стандарт IP67, в отличие от IP58, лучше справляется с пылью и чуть больше боится воды. Другими словами, закапывать S5 можно глубже, но нырять с ним разрешается только в ванной, предел всего 1,15 метра против полутора у Z2. Чем обусловлено ограничение — не известно, по защите элементов аппараты схожи. Зарядка у S5 прячется за прорезиненной заглушкой, а слоты micro-SD и micro-SIM — под аккумуляторной крышкой. Единственный открытый разъем у Z2 и S5 — 3,5-мм джек, расположенный у обоих телефонов на верхней грани.

С наушниками они работают, кстати, примерно одинаково — сравнимы и уровни громкости, и частотные диапазоны. Отличия есть в предлагаемых возможностях. К общим для всех эффектам реверберации, усилению баса и эквалайзеру Sony прилагает работу в качестве внешнего ЦАП при подключении к компьютеру, а также встроенный FM-приемник, которого Galaxy S5 не получил. Впрочем, это единственный проигрыш Samsung в дисциплине «дополнительные модули», дальше начинает уступать Sony.

Модули

Начнем с самого легкого — ИК-передатчика на верхней грани. Встречается он сегодня много где, но в большинстве случаев ничего интереснее управления телевизором не предлагает. Samsung же вокруг пульта ДУ создала сервис под названием **Smart Remote**. Суть его до гениального проста. Сначала указываем, где мы находимся и каким оператором пользуемся (есть как обычное антенное ТВ, так и масса кабельных провайдеров), затем привязываем телефон к «ящику» и получаем современную лентяйку. Она выводит на экран большие пиктограммы текущих программ, их описание и кнопку «Переключить», после нажатия на которую автоматически набирается номер нужного канала на ТВ. Просто и удобно.

Еще один модуль S5 — сканер отпечатков пальцев, спрятанный в кнопке «Домой». Вокруг него ходит много споров — и «у Apple сперли», и «не работает», и «способностей не хватает». На деле же функционирует все нормально, надо только зайти с правильной стороны.

На «палец» разрешается подвесить разблокировку аппарата и покупки в фирменном магазине Samsung Apps. Всего телефон готов запомнить три отпечатка. Ввести их в память несложно: провел восемь раз по кнопке, и готово. Дальше все просто — при включении смартфон просит скользнуть по датчику и после этого активирует трубку. И здесь у многих возникают проблемы.

Зачастую сенсор отказывается воспринимать палец и просит ввести пароль, задаваемый при регистрации. Спустя несколько неудачных попыток многие скидывают датчик в список ненужных фишек и отключают навсегда. Мы, признаемся, хотели сделать то же самое, но гордость не позволила. Оказывается, для нормального функционирования надо отойти от инструкции и вводить отпечаток не перпендикулярно экрану, а чуть под углом, держа телефон как при обычном использовании. После этого все встает на свои места. Пусть не всегда с первого, но со второго-третьего раза сенсор срабатывает.

На общение с пальцами в Galaxy S5 завязан еще один модуль — датчик сердечного ритма. Стоит он на задней стороне под основным объективом и представляет собой маленькую камеру, объединенную с красной подсветкой. Подносите к ним подушечку пальца, и сенсор считывает пульсации. Естественно, просто так, в вакууме, система не работает — она включена в состав программы **S Health**, собравшей в себе сразу и шагомер, и инструктора по физподготовке, и даже счетчик калорий. Сделано приложение грамотно, умеет ставить задачи перед пользователем и при большом желании с ним реально улучшить свою форму, главное — оторваться от дивана и не залипнуть над изучением программной оболочки Galaxy S5.

Дела программные

После Z2 с его аккуратнейшими меню, четкими списками и интуитивно понятной логикой к оболочке Samsung **TouchWiz** мы привыкали дня три. В Samsung, кажется, переделали абсолютно все детали стандартного Android 4.4.2, здорово расширив его способности и одновременно запутав схему работы. Только одних настроек здесь 62 штуки, и за каждой скрывается по несколько вкладок. Разобраться со всем за один присест нереально, но, постепенно изучая телефон, можно подогнать под себя любой элемент интерфейса.

Внушительно выглядит и список фирменных особенностей TouchWiz. За две недели у нас сложилось впечатление, что тут есть абсолютно все — начиная с разделения экрана на половинки и заканчивая режимом «радионяни», реагирующим на плач ребенка и отправляющим сообщение родителям. Естественно, описывать все на десять страниц нет смысла, отметим лишь самое интересное.

Наиболее впечатляющая штука в TouchWiz — окно звонящего абонента. Если запущено какое-то приложение, то не вовремя позвонивший друг не закроет его, а выведет поверх экрана кнопки «Принять»/«Отклонить». Еще одно интересное решение — возможность уменьшить размеры рабочего стола, дабы его было реально охватить одним пальцем. Понравился нам и режим «скоростная загрузка». При безлимитном мобильном интернете Galaxy S5 позволяет объединить потоки с LTE и Wi-Fi и тем самым заметно увеличить скорость закачки файла.

Между тем есть вещи, которые нам не понравились. Родная клавиатура у Galaxy S5 хуже, чем у Z2. Нет, работать с ней можно, даже есть режим Swype, но «японские» кнопки крупнее, с ними проходит меньше случайных нажатий, да и со словарями T9 там получше. Не особо порадовало и качество перевода: пунктов с названиями типа «Уст. кноп. быстр. парам.» масса, что в телефоне под 30 000 рублей смотрится непрезентабельно. Еще один спорный момент — камера.

Страх темноты

Самый логичный интерфейс для нее Samsung сделала в Galaxy S3, рассовав все параметры по трем выпадающим спискам. Однако то ли, чтобы показать свою работу, то ли еще по какой причине с каждой новой версией телефона меню активно переделывают. В S4 программисты превратили аккуратное текстовое описание режимов в набор из дюжины красочных картинок с краткой аннотацией, в S5 же избавились и от них.

В телефоне осталось шесть общих вариантов: авто, ретушь, непрерывная съемка, панорама, снимок с двух камер и виртуальный тур. Все реально полезные настройки — серия фото, обнаружение лица, вспышка, фокусировка, разрешение, ISO, экспозиция — убрали в окошко с 28 маленькими пиктограммами. Разобраться в них, а главное, научиться быстро пользоваться та еще задача, тем более она обидна ввиду того, что снимает основная камера действительно хорошо.

На улице при ярком солнце модуль на 16 Мп по сравнению с Xperia Z2 аккуратнее работает с границами удаленных объектов, дает чуть меньше цифрового шума и единственное, чем грешит, — немного завышенной насыщенностью цветов. Хорошо камера Galaxy S5 справляется и со съемкой портретов. Она лучше передает цвет кожи плюс качественнее подбирает баланс белого. Уступает детище Samsung лишь в плохих условиях освещения. Причем подводит не сенсор (он отрабатывает четче), а система фокусировки.

Как только она оказывается под обычной комнатной лампой — пиши пропало. Через раз дальномер впадает в задумчивость, просит подождать некоторое время для наводки и в итоге выдает совершенно не то, что от него требуется. Проигрывает S5 и по части программной стабилизации. Для вечерних съемок без вспышки нужна железобетонная рука, иначе три из пяти снимков будут точно смазаны. Зато с видео особых проблем нет. Как и в Z2, ролики пишутся в разрешении вплоть до Ultra HD плюс есть несколько вариантов замедленной съемки. Правда, особо увлекаться записью не стоит — есть риск остаться без батареи.

Один день

Хотя по емкости аккумулятор Galaxy S5 всего на 400 мАч меньше, чем у Z2, прожить полтора дня телефон не способен. При том же ритме использования к вечеру остается 20-25% заряда. Если розетка всегда под рукой, а в машине есть прикуриватель, это не страшно, однако выезд на природу с Galaxy S5 может сулить проблемы, и сама Samsung в таком случае рекомендует переходить в режим энергосбережения.

Оформлен он интересно: экран становится черно-белым, рабочий стол меняется на крупные пиктограммы «звонилки», «интернета» и «сообщений», отключаются все средства связи, кроме телефонного модуля. По уверению производителя, при 15% заряда таким образом можно продержаться полтора дня, на практике же это слишком оптимистично. Мы с S5 пару раз оказывались в

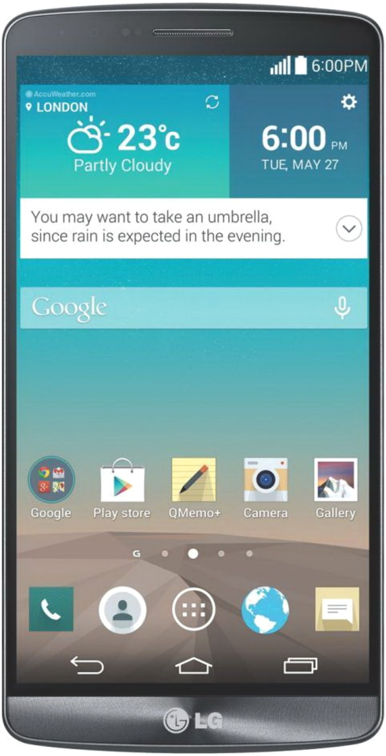
описываемом положении и за три часа и три звонка упали с 15 до 9 процентов. У Sony, к слову, «сухой паек» для аккумулятора тоже есть, называется он Stamina, и хотя выглядит не столь эффектно (деактивируются только чипы связи во время простоя), зато работает лучше, позволяя на 20% протянуть целый день.

С чем связана такая разница в работе? Сложно сказать, начинки у телефонов почти одинаковые — тандем Qualcomm Snapdragon 801 и Adreno 330, отличаются лишь частоты и объемы памяти. ЦП у Samsung функционирует на 2,45 ГГц против 2,3 ГГц у Sony, а оперативки у него 2 ГБ вместо 3 ГБ. Хотя столь крупного разрыва во времени жизни аккумуляторов это не объясняет, а говорит только о чуть большем результате в AnTuTu Benchmark.

В итоге

Не будем ругаться, живет телефон сутки — и то хорошо. Куда важнее все-таки, что по совокупности параметров Galaxy S5 обходит Xperia Z2. У корейца больше фишек, настроек, нет обидных проблем со связью, есть хорошая, пусть и медленная камера. Для полного счастья не хватает только внятного меню да интересного дизайна, хотя с этим можно и смириться… если не брать в расчет недавно появившийся LG G3.

LG G3



В прошлом году LG G2 потряс рынок смартфонов. Компания, которая еще недавно не представляла никакой угрозы, умудрилась вывести в продажу продуманную модель с прекрасным уровнем сборки и массой интересных программных и железных находок. Многие с умным видом говорили: «Случайность, бывает, повезло». Но в реальности LG тогда проделала огромную работу и в новом G3 не только сумела развить свои же идеи, но и за счет позднего выхода учесть ошибки конкурентов и сделать мудрый маркетинговый ход. В то время как все сегодняшние флагманы на бумаге неотличимы друг от друга — одинаковые процессоры, диагонали и разрешения, — в ТТХ LG G3 значится 5,5-дюймовая QHD-матрица на 1440x2560!

Quad HD

И дисплей в LG G3 — главное его достоинство. Во-первых, он крупнее конкурентов и даже с учетом экранных кнопок выдает на 15% больше информации, чем Xperia Z2, и на 11%, чем Galaxy S5. Во-вторых, он не уступает ни по одному из главных параметров. Яркости достаточно для работы под солнцем, а цветопередача соответствует высоким стандартам IPS и от Z2 отличается лишь более холодными оттенками. Ну и, в-третьих, в LG грамотно разыграли основной козырь — вчетверо большее разрешение. На практике оно почти ничего не дает — при прямом сравнении с Full HD разницу приходится искать с лупой наперевес, — однако LG сделала финт ушами и с нуля переделала интерфейс местного Android 4.4.2.

Все иконки, виджеты, шрифты и меню прорисовали тонкими, аккуратными линиями, при такой плотности пикселей выглядящими, будто они напечатаны в дорогом подарочном издании по искусству. Не знаем, возможно, с обычным Full HD интерфейс смотрелся бы точно так же, но проверить это нереально, и единственное, что здесь стоит сказать: «Браво, LG, именно так надо подходить к своим разработкам».

Правильный андроид

И, что самое приятное, «тонкий» стиль LG выдержала не только в отношении оформления, но и логики меню. По понятности и простоте оно ни в чем не уступает трудам Sony. Все настройки, которых не особо меньше, чем у Galaxy S5, аккуратно разложены по вкладкам и представлены в виде списка с кратким описанием части позиций. Запутаться невозможно.

Порадовал и подход программистов к созданию дополнительных функций. Если Galaxy S5 похож на сборную солянку («придумали что-то — пусть будет, авось кому понадобится»), то в G3, как и в Z2, каждая надстройка вписана в логику системы и добавляет удобства. Помимо уже описанных быстрых параметров в строке уведомлений, организации списка установленных программ, умения разделять экран на два окна и выводить мини-приложения, LG добавила в Android еще несколько интересных опций.

Для начала с G2 сюда перекочевали надстройки «вызова» и «SMS». Как в Galaxy S5, звонящий не закрывает запущенную программу, а лишь поверх всех окон выводит кнопки «Принять»/«Отклонить». То же самое в LG сделали и для SMS. Полученное сообщение выводится в верхнем левом углу, и на него сразу можно ответить, не отвлекаясь от чтения или просмотра Facebook.

Еще одна интересная штука — **Smart Tips**, виджет-напоминалка для рабочего стола. Она анализирует действия с телефоном и выводит подсказки типа «А не забыли ли вы перезвонить *маме*, вызов которой отклонили полчаса назад?» или «На улице как-то прохладно, мерзко, захватите-ка лучше зонтик». Причем записи не выпадают в виде сообщений на полдисплея, как это любят оформлять корейские дизайнеры, а аккуратно прописываются на главном экране под часами. В похожем духе LG сделала и инструкцию по работе со смартфоном. Если в том же Galaxy S5 она работает по принципу «ткнул в новую менюшку и пару минут читаешь вывалившуюся аннотацию», то в G3 все собрано в отдельном виджете, периодически кидающем уведомления в строку состояния.

Однако больше всего в G3 нам понравился подход разработчиков к клавиатуре и клавишам внизу экрана. В стандарте у основания стоят привычные «Последние приложения», «Домой» и «Назад». Но при желании к ним можно добавить «вызов шторки уведомлений», позволяющий не тянуть палец к верхней грани, а также запуск

местного блокнота QuickMemo+, мини-приложений и разделение рабочего стола на две части. Причем все это разрешается тасовать и раскладывать в произвольном порядке.

Перестраивать клавиши можно и на клавиатуре. К примеру, по бокам от пробела предлагается расположить любой знак препинания, а кнопку «Параметры» либо выкинуть за ненадобностью, либо заменить на «голосовой/рукописный ввод» или «буфер обмена». Позволяет LG изменять и размер клавиатуры. Помимо банальных прижиманий к тому или иному краю, имеющихся у всех флагманов, в G3 регулируется высота панели и, соответственно, габариты кнопок. К слову, клавиши здесь получились удачными и по удобству не уступают Xperia Z2 — промахов почти не случается, да и Swype-ввод работает корректно.

Чего же в G3 нет — так это богатого набора софта. Из необычного в наличии лишь фирменные плееры для музыки и видео, галерея и обязательный для сегодняшних флагманов финтес-трекер. Та же ситуация с дополнительными модулями. Если не считать FM-радио и ИК-передатчика, в G3 ничего такого: ни датчиков сердцебиения, ни барометров, ни дактилоскопических сенсоров. Правда, отсутствие последнего в LG заменили собственной функцией **Knock Code**.

Она стала логичным развитием идеи активации телефона двойным тапом по экрану и представляет собой новый вид ввода паролей. В настройках можно задать последовательность постукиваний по разным областям дисплея, которая будет открывать доступ к смартфону. Решение оригинальное и работает стабильнее «отпечатка пальца» у Galaxy S5.

Мотор!

Лучше в LG G3 и камера. И речь не о качестве фотографий. В светлое время суток оно сравнимо с Xperia Z2, в темное неотличимо от Galaxy S5, а по разрешению уступает и тому, и другому — всего 13 Мп. Вопрос в скорости работы. Впервые в мобильный телефон к контрастной системе фокусировки добавили лазерный дальномер. И эта штука работает с невероятной прытью. Включил камеру, навел, нажал на спуск — на все про все две секунды, а на выходе получается четкий снимок. Причем размытость от резких движений здесь гасится оптической, а не программной стабилизацией, что, естественно, дает лучший результат.

Скорости прибавляет и простейшее оформление приложения «Камера». В стандарте у него всего две кнопки, «Назад» и «Параметры», даже спуска затвора нет. Последний объединен с наводкой на резкость: ткнул в объект на экране, получил снимок. Да, так выходит гораздо больше случайных фото, зато это значительно удобнее и быстрее, чем сначала коснуться пальцем нужного объекта на дисплее, дождаться, пока сработает система, и после этого уже нажать на спуск.

Для скорости есть еще несколько функций. Так, снимок можно сделать, громко сказав «Cheeze», «Smile» или «LG», а для «селфи» прописан специальный жест: поднимаете перед камерой растопыренную ладонь, сжимаете ее в кулак, и стартует трехсекундный таймер спуска.

Тем же, кому в камере нужны хоть какие-то параметры, LG все же позволяет выбрать режим съемки, вывести на экран сетку, отключить вспышку, вернуть кнопку «Фото», но на этом все действия и заканчиваются — никаких ручных ISO, экспозиций и прочих радостей фотографа. Мало тут и оригинальных схем работы: HDR, ретушь, серия и захват кадра с разным фокусом. Некоторым скудность не понравится, но так как мы лично никогда не питали иллюзий относительно «профессиональности» мобильных камер, то недостатка не заметили. То же скажем про запись видео: настройке поддаются только разрешение (поддерживает Ultra HD) и скорость ролика, чего для работы хватает выше крыши.

Внешний вид

Много сил в LG положили и на внешний вид телефона. Четкие линии, тонкие рамки вокруг экрана и замаскированная под металл аккумуляторная крышка пусть и не превосходят стекло Xperia Z2, но смотрятся однозначно лучше заезженного оформления Galaxy S5. Удивительно хорошо смартфон ложится и в руку. Хотя он заметно шире своих конкурентов, за счет изгиба задней спинки и скругленных ребер идеально укладывается в сжатую ладонь.

Интересно в G3 и управление, переехавшее сюда с прошлогоднего G2. Качелька громкости и «Питание» стоят на задней стороне под глазком камеры и при обхвате любой рукой оказываются под указательным пальцем. Удобнее ли это стандартного бокового расположения — не готовы спорить. Однако на отработку моторики под G3 у нас ушло меньше времени, чем под Z2 и S5.

К чему же мы привыкнуть не смогли, так это к тактильному восприятию. К сожалению, телефон полностью сделан из пластика и, несмотря на отличный внешний вид, в руке ощущается именно «пластмассовым». Особенно это заметно во время долгой работы, когда задняя крышка немного прогреется. Скомпенсировать обидный просчет смогло лишь стекло экрана. Вот уже второй год подряд LG умудряется создавать лучшую защиту для дисплеев. Если обычно палец при работе со стеклом за него чуть-чуть цепляется и тормозит движение, то у LG настолько гладкая поверхность, что подушечка по нему скользит как летняя шина по льду. Ощущения невероятные и добавляют положительных эмоций.

Элементы

Удачно в LG проработали остальные элементы. По качеству связи, работе разговорного динамика и датчика освещенности он не уступает Galaxy S5. На уровне и внешний излучатель — такой же голосистый и громкий. Сравнимы телефоны также по возможностям ЦАП и мощности усилителя. Единственное, у G3 удачнее расположен 3,5-мм джек. Он стоит на нижней грани, а значит, когда при прослушивании музыки в наушниках достаешь смартфон из кармана, то берешь его сразу в нужной ориентации.

А вот в производительности LG G3 конкурентам проигрывает. Начинка у него та же, что и у Galaxy S5, совпадают даже частоты, но QHD-дисплей сыграл свою роль. Небольшие подлагивания порой встречаются при переходе между рабочими столами и переключении программ. Есть предположение, что это связано с оперативной памятью (не хватает 2 ГБ), но проверить, как себя телефон поведет с 3 ГБ, у нас не вышло, таких версий в России пока не заявлено.

Не смог G3 обойти противников и по времени работы. При 3000 мАч телефон живет даже меньше Galaxy S5: по приезде с работы остается 15-20% заряда, и приходится переходить в экономичный режим, реализованный по схожему с Sony принципу. Обиден такой расклад еще и потому, что прошлогодний G2 был единственным флагманом, живущим по полтора дня.

В LG о проблеме знают, и в некоторых странах (не в нашей) кладут в комплект второй аккумулятор. Он, как уже понятно, съемный и прячется под крышкой, как у Galaxy S5, там же находятся и слоты под micro-SIM и micro-SD. Кстати, по поводу крышки: она подготовлена к приему энергии по воздуху, надо только приобрести беспроводную площадку для зарядки. Стоит ли этим заморачиваться — решать вам, отметим лишь, что для G3 эта покупка не столь актуальна, как для Galaxy S5.

Так как LG не стала заморачиваться с защитой телефона от влаги и пыли, все порты на нем остались открытыми. У Galaxy S5 micro-USB прячется за заглушкой, которая, по сведениям пользователей, любит отрываться и нарушать водонепроницаемость. Дабы избежать этого, с Samsung лучше пользоваться альтернативными методами пополнения энергии, как раз и состоящими в приобретении специальной задней крышки (около 1200 рублей) и беспроводной подставки (еще 2000 рублей). Xperia Z2 эта проблема тоже не обошла стороной — ее заглушки отлетают с не меньшей охотой, — но у себя Sony на одну из граней вывела магнитный разъем для фирменной док-станции (1200 рублей).

В итоге

Подводя промежуточный итог по LG G3, надо признать, что это наиболее сбалансированный аппарат в нашем тесте. Пока мы не готовы назвать его лучшим (как железка, у Galaxy S5 он выигрывает только по части камеры да разрешению дисплея), однако по ощущениям, удобству работы и цельности самого устройства G3 превосходит обоих протестированных конкурентов. Посмотрим, как он справится с HTC One.

HTC One (M8)

Про HTC One (M8) мы рассказывали всего два номера назад, поэтому сейчас не будем заново все расписывать, а пройдемся только по основным параметрам и нашим впечатлениям от прямого сравнения с конкурентами.

Корпус

Внешне HTC One ничем особым не выделяется. Стандартный прямоугольник с сильно закругленными краями и однородной фактурой, никаких игр на контрастах или зеркальных окантовках. Другое дело — тактильные ощущения. В этой дисциплине HTC переплюнула даже Sony. Телефон полностью металлический, отлично отшлифован и приятно тяжелит руку. Хорошо он и умещается в ладони. В ширину One заметно уже своих оппонентов, и для тех, кто только собирается перейти на большую диагональ, это может стать решающим фактором — привыкать к размерам будет проще.

К сожалению, с расположением кнопок у One не все гладко. Удобно стоит лишь качелька громкости (она же «спуск затвора») — на правом торце, под большим пальцем. К «Питанию» же приходится тянуться — находится на верхней грани, как у iPhone, что при высоте в 14,5 см не очень удобно. Хотя ругаться не будем — от бесконечных смещений в руке аппарат спасает активация двойным тапом по дисплею.

Дисплей

Последний, кстати, в нашем квартете самый маленький — всего 5 дюймов, — и при прямом сравнении это хорошо заметно. Зато по качеству изображения, сопротивляемости солнцу и контрастности One конкурентам не уступил, тут все по высшему разряду.

То же с уровнем связи: разговорный излучатель громкий и не зависит от положения трубки. Плюс, по заверениям собеседников, хороший у HTC получился и микрофон — с этим телефоном нас слышали гораздо лучше, чем с остальными. Еще одно преимущество One заключается во внешних динамиках. Их две штуки — снизу и сверху дисплея, — и по качеству они на голову превосходят всех своих оппонентов. При сравнимой с Galaxy S5 и LG G3 громкости местный тандем умудряется еще и покрывать средний частотный диапазон, позволяя с комфортом и фильмы смотреть, и даже музыку слушать.

Перемудрила HTC лишь с камерами. Специально для One компания разработала систему из двух объективов на оборотной стороне. Один, основной, делает снимок. Другой, дополнительный, записывает информацию о расстоянии до объектов и уже после съемки позволяет исправить фокус. На словах все это выглядит замечательно, если бы не пара «но».

Во-первых, максимальное разрешение фотографий всего 4 Мп, и это накладывает серьезные ограничения на «пейзажную» съемку. Во-вторых, ту же самую функцию Samsung и LG реализовали банальной «серией» со смещением фокуса. В общем, ничего необычного у HTC не получилось, а резкость снимков упала. Единственное, чего у сенсора не отнять, — скорость наводки и программную стабилизацию, они здесь лучше, чем у Galaxy S5, и сравнимы с Xperia Z2.

Меню

Схожи One с Z2 и по части софта. Фирменная HTC Sense здорово меняет Android 4.4.2, но, как и оболочка Sony, не перегружает его лишними функциями: переделаны рабочие столы, упрощена сортировка установленных приложений, доработана шторка уведомлений, добавлен режим «за рулем». Немного у One и своих программ: фитнес-трекер **Fitbit** да пульт управления телевизором, по функциональности напоминающий Galaxy S5.

Тем не менее «легкость» телефону пошла во благо — работает все очень плавно и, главное, долго. При той же начинке, что и у остальных участников (Snapdragon 801 на 3,45 ГГц, Adreno 330 и 2 ГБ оперативки), аппарат живет порядка полутора суток, и это без включения режима энергосбережения.

В итоге

Резюмируя, HTC One — отличный телефон с хорошо продуманным дизайном, качественным экраном, мощной начинкой и беспроблемной связью. Да, у него есть один недостаток — камера, — однако он не настолько серьезный, чтобы списывать аппарат в утиль и исключать его из гонки лидеров, итоги которой мы сейчас и подведем.

Когда мы только начинали этот тест, думали, что выделить лучший смартфон из собранного квартета будет сложно. На деле все оказалось не так страшно. Все наши участники стоят одинаково, по 29 990 рублей, и распределять места было просто.

На четвертую ступеньку встал **Sony Xperia Z2**, и отправили его туда разговорный динамик на пару с датчиком приближения. Вероятно, эту ошибку можно было простить и списать на индивидуальные особенности автора, но стоит аппарат не пятьсот, а без малого 30 000 рублей, и такие вещи для подобной суммы непростительны. А жаль, ведь по остальным параметрам к Xperia Z2 претензий нет. Мало того, по дизайну телефон переплюнул всех конкурентов, а по продуманности меню не уступил ни LG G3, ни HTC One, который отправился на третью строчку.

По уровню исполнения и общим впечатлениям **HTC One** очень близок к Xperia Z2 и вместе с ним держит пальму первенства по живучести. Но для победы телефону не хватает изюминки. К сожалению, по сравнению с LG G3 и Galaxy S5 флагман HTC для своего ценника выглядит слишком просто. Будь он дешевле тысяч на пять — не вопрос, лидер теста, — но за оговоренную сумму One можно назвать лишь «одним из лучших». Однозначно порекомендуем его к покупке только тем, кто впервые решил опробовать большую диагональ: за счет узкого корпуса в руке HTC One лежит значительно удобнее остальных аппаратов.

По поводу места для **Galaxy S5** в редакции спорили не один день. По совокупности возможностей он переплюнул всех — одна «радионяня» чего стоит, — тем не менее волевым решением телефон Samsung был поставлен на второе место. И причин тому множество: камера, слабо работающая в темноте, приевшийся дизайн, недоработанная схема дактилоскопического датчика, спорный экран и запутанная логика меню. Все это мелочи, но они формируют общее впечатление. А оно у нас получилось уж слишком сумбурным. Вроде и много всего, и сделано качественно, а цельная картина не складывается.

Другое дело — **LG G3**. Берешь его в руки и понимаешь: в нем продумано все, начиная с дизайна корпуса и заканчивая линиями меню. Конечно, по количеству функций новинка уступает Galaxy S5 — есть только ИК-передатчик, лазерный дальномер да оптическая стабилизация камеры, — но все придуманное инженерами настолько удачно вплетено в логику работы, что недостатка не замечаешь. Ну и, естественно, надо сказать о дисплее. Пусть эффект от Quad HD минимален, но именно он создает ту самую ауру «нового поколения» и выдвигает телефон на первое место. ● ***Дмитрий Колганов***

Технические характеристики

Характеристика	Sony Xperia Z2	Samsung Galaxy S5	LG G3	HTC One (M8)
Формфактор	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок
Операционная система	Android 4.4.2	Android 4.4.2	Android 4.4.2	Android 4.4.2
Дисплей	5,2 дюйма (1080x1920), IPS	5,1 дюйма (1080x1920), AMOLED	5,5 дюйма (1440x2560), IPS	5 дюймов (1080x1920), IPS
Процессор	Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)	Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,45 ГГц)	Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,45 ГГц)	Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)
Графическое ядро	Adreno 330	Adreno 330	Adreno 330	Adreno 330
Оперативная память	3 ГБ	2 ГБ	2/3 ГБ	3 ГБ
Встроенная память	16 ГБ	16/32 ГБ	16/32 ГБ	16 ГБ
Карта памяти	micro-SD	micro-SD	micro-SD	micro-SD
Камеры	2,2 Мп (фронтальная), 20,7 Мп (основная, автофокус, HDR)	2 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, автофокус, HDR)	2,1 Мп (фронтальная), 13 Мп (основная, лазерный автофокус, HDR)	5 Мп (фронтальная), 4 Мп (основная, автофокус, HDR, uFocus)
Связь	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
Навигация	A-GPS/ГЛОНАСС	A-GPS/ГЛОНАСС	A-GPS/ГЛОНАСС	A-GPS/ГЛОНАСС
Разъемы	micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, магнитная зарядка	micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM	micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, беспроводная зарядка	micro-USB, 3,5-мм джек, nano-SIM
Уровень защиты	IP58	IP67	отсутствует	отсутствует
Аккумулятор	3200 мАч	2800 мАч	3000 мАч	2600 мАч
Размеры	14,7x7,3x0,8 см	14,2x7,3x0,8 см	14,6x7,5x0,9 см	14,6x7,1x0,9 см
Вес	163 г	145 г	149 г	160 г
Цена на июль 2014 года	29 990 рублей	29 990 рублей	29 990 рублей	29 990 рублей

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

I **ntel** активно обновляет линейку **Haswell**. Совершенно нетипичный для компании **Pentium G3258** с разблокированным множителем поставил рекорд частоты в 6862 МГц — фантастика для модели ценой менее 3000 рублей. Следующий уровень — серия **Devil's Canyon** во главе с **Core i7-4790K**. Выше него пока только звезды, которые станут видны в сентябре: платформа **X99** и чипы **Haswell-E** уже готовятся к выходу. Неспокойно все и в стане **AMD** — в Сети появилась загадочная фотография процессора с боксовой водянкой. Что это такое? Скоро узнаем.

Основные изменения этого месяца

- В «Дешево и сердито» на базе **AMD** вернем шестиядерный **AMD FX-6300** и поставим ему в пару **ASUS R7260X-DC2OC-2GD5**, одну из самых быстрых версий AMD Radeon R7 260X. Рабочая частота процессора у нее составляет 1188 МГц против стандартных 1100 МГц.
- В качестве корпуса для бюджетных систем используем **Xigmatek Recon Black**. Этот Middle Tower выделяется интересным дизайном и комплектной вертушкой на 120 мм.
- В разделе «Смерть тормозам» работу на основе **Intel** обеспечит материнская плата **Gigabyte GA-Z97P-D3** на только вышедшем чипсете **Intel Z97 Express**. Набор портов у нее довольно спорный, но он с лихвой перекрывается разгонным потенциалом и массой интересных технологий.
- Видеокарта **Gigabyte GV-R928XOC-3GD** отличается хорошим заводским разгоном, тихой работой и… внушительной длиной в 28,5 см. Будете собирать конфигурацию «Займи, но купи» в уже имеющийся корпус, обязательно обратите внимание на геометрическую совместимость всех компонентов.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (Intel)

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	36 800
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	32 100
Материнская плата: ASUS Rampage IV Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	28 000
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANBLKGHZ-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 1006-1111/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	121 350
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	44 400
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	17 900
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2950
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	12 600
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ)	20 400
Мониторы: 3x ASUS VG278HK (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	61 800
Со всеми наворотами:	**404 310**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5850
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 12,6-31,1 дБ)	1200
Материнская плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4220
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 850
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Strike-X Xtreme Black (ATX, 200 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2710
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-650P Bronze (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin CPU, 8-pin CPU, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**34 670**
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	6850
Монитор: ASUS VX279Q (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, 2x 1,5 Вт)	12 000
Системный блок и периферия:	**61 270**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3900
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6300
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**78 340**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, Socket LGA1150, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6860
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 12,6-31,1 дБ)	1200
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97X-SLI (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4570
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 850
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z3 (ATX, 200 мм, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-650P Bronze (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin CPU, 8-pin CPU, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 220**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7300
Монитор: BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 144 Гц, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, NVIDIA 3D Vision 2)	15 900
Системный блок и периферия:	**64 720**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5240
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3900
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6300
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**83 080**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3460
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 10-27 дБ)	580
Системная плата: ASRock 970 Extreme3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2750
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3230
Видеокарта: ASUS R7260X-DC2OC-2GD5 (AMD Radeon R7 260X, 1188/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1250
Системный блок:	**19 640**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1900
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**30 130**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1300
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R927XOC-2GD (AMD Radeon R9 270X, 1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2450
SSD: 60 ГБ Corsair Force LS CSSD-F60GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2140
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**38 380**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (Intel)

ЦП: Intel Core i3-4150 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4250
Кулер: Deepcool THETA 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3230
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3230
Видеокарта: ASUS R7260X-DC2OC-2GD5 (AMD Radeon R7 260X, 1188/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1250
Системный блок:	**20 630**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VE247T (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**31 230**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	250
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R927XOC-2GD (AMD Radeon R9 270X, 1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2450
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S37A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 450 МБ/с)	2450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**38 740**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4760
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	830
Материнская плата: ASRock 970 Extreme3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2750
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3360
Видеокарта: Gigabyte GV-R927XOC-2GD (AMD Radeon R9 270X, 1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1590
Блок питания: HIPER M600n (600 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**25 180**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	3400
Монитор: BenQ XL2411Z (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	11 200
Системный блок и периферия:	**42 780**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1090
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3700
SSD: 240 ГБ Kingston V-Series SV300S37A/240G (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 450 МБ/с)	4700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**55 190**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	4500
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	830
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97P-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, аудио)	3650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3360
Видеокарта: Gigabyte GV-R927XOC-2GD (AMD Radeon R9 270X, 1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1590
Блок питания: HIPER M600n (600 Вт, 120 мм, неразборный 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**25 820**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (пров., 128 осн. + 14 доп. клавиш, USB-хаб, подсв.)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3250
Монитор: Acer K272HLbd (WLED, VA, 27 дюймов, 1920x1080, 6 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9600
Системный блок и периферия:	**43 070**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4150
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3700
SSD: 240 ГБ KINGMAX KM240GSMP35 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	4400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**58 240**

ТЕСТ №08

АВГУСТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Главным героем дополнения First Light для экшена Infamous: Secon Son станет…

А. Делсин Роу
Б. Августина Брук
В. Проныра
Г. Юджин
Д. Коул Макграт

❷ Российский парк развлечений Angry Birds откроют в…

А. Москве
Б. Санкт-Петеребурге
В. Екатеринбурге
Г. Ростове-на-Дону
Д. Нижнем Новгороде

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Очки виртуальной реальности Google Cardboard можно изготовить из любой картонной коробки и телефона на платформе Android.

А. Именно так.
Б. Слушайте, ну это уже совсем фантастика!

❹ Организаторы чемпионата Electronic Sports World Cup признали Just Dance официальной киберспортивной дисциплиной.

А. Все верно.
Б. Ну хватит уже придумывать!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — It was brutal, but necessary. I did the hard things no one else would — for the ascension of humanity. I carry the weight of my actions with me always. Are you ready to make a similar sacrifice, […]?
(— Это было жестоко, но необходимо. Я сделал то, что другие не стали бы — и все ради вознесения человечества. Тяжесть этих поступков всегда со мной. Готов ли ты совершить подобную жертву, [имя героя]?)

А. Murdered: Soul Suspect
Б. Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
В. Diablo 3: Reaper of Souls
Г. Watch_Dogs
Д. InFamous: Second Son

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Among the Sleep
Б. Gone Home
В. Outlast
Г. Amnesia: The Dark Descent
Д. Daylight

❼ Мировой рекорд по прохождению Super Mario Bros., установленный игроком под псевдонимом Blubbler, составляет…

А. 3:27.55
Б. 3:59.23
В. 4:30.37
Г. 4:57.69
Д. 5:17.12

НАШ ПРИЗ

Накладные динамические наушники-гарнитура

Cresyn C560H

с мягким оголовьем

большими 40-миллиметровыми динамики с неодимовыми магнитами

и двумя 3,5-миллиметровым разъемами

www.cresyn.ru

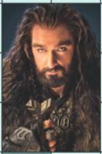
СКАНВОРД №08

АВГУСТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1	2	3	4	5	6

Место действия Murdered: Soul Suspect →					6	Создатель Flappy Bird →					
Бонд 21-го века ↓	Опустошает кошельки игроков →								1		
	Игра о волшебнике для PS Move →			2					«... — значит вендетта» →		
								Ученик Дарта Сидиуса →			
			Железный робот из Titanfall →						Бог смерти у этрусков ↓	Хельмова ... ↓	Пациент лечебницы Аркхем ↓
			«... Утопия» ↓	Пара для Барби и глава Irrational Games →				Пункт для контроля за проходом ↓	3		
	5										
Автор Wayward Manor	Прозвище Нейкед Снейка →										
Литературный агент Алана Вейка →								Псевдоним двух украинских фантастов			4



НАШ **ПРИЗ**

Пульт ДУ

URC 8800

с поддержкой 80 устройств

(синхронизация ТВ/LCD/LED/Plasma)

настраиваемым экраном

макросом и телетекстом

управление по wi-fi со смартфона или планшета

www.oneforall.com

ВИДЕОПАМЯТЬ №08 АВГУСТ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы. **Внимание!** Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

НАШ ПРИЗ

Беспроводной геймпад для ПК и PS3

SPEEDLINK TORID

с поддержкой технологии Dual Mode

и встроеннымт литиево-полимерным аккумулятором на 600мА

обеспечивающий до 10ч игрового времени

www.speedlink-russia.ru

WOOLFE

THE REDHOOD DIARIES

Август

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
31						1	2
32	3	4	5	6	7	8	9
33	10	11	12	13	14	15	16
34	17	18	19	20	21	22	23
35	24	25	26	27	28	29	30
36	31						

Издатель/разработчик Grin

ИГРОМАНИЯ

Август

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
31						1	2
32	3	4	5	6	7	8	9
33	10	11	12	13	14	15	16
34	17	18	19	20	21	22	23
35	24	25	26	27	28	29	30
36	31						

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №06/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Г (книга по мотивам Watch_Dogs называется Dark Clouds)
2. Г (главного героя отмененного слэшера про ситхов звали Дарт Мол)
3. А (в Goat Simulator вместе с патчем 1.1 и вправду появился паркур и кооператив на четырех человек)
4. А (в украинскую MOBA-игру Prime World действительно добавили прокурора Крыма Наталью Поклонскую)
5. Д (цитата из Final Fantasy X)
6. Г (скриншот из Republique)
7. Г (на церемонии Game Marketing Awards 2014 компания Ubisoft получила 24 награды)

Победитель

Денис Хетчиков (Набережные Челны)

ПРИЗ

Игровая мышь **Tesoro Gandiva** *с полноцветной настраиваемой подсветкой* пятью игровыми профилями памятью на 40 макросов *восьмью программируемыми кнопками* *поддержкой игровых скриптов* Плюс — коврик для мыши **Tesoro Aegis** с 3D-поверхностью, выполненной из мелкотекстурированной ткани *одинаково подходящей для работы и с оптическими, и с лазерными сенсорами* *www.tesorotec.ru*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Старк, Седова, венузавр, Питер, Нотл, бард, Басс, изверг, Кадзуо, гашетка. По вертикали: локация, сиквел, Колин, Донг, Один, Мика. Ключевое слово: **Кравинов**.

Победитель

Александр Семенов (Тутаев)

ПРИЗ

Механическая игровая клавиатура **Tesoro Lobera Supreme** *с регулируемой подсветкой* (на выбор доступно 16,8 млн цветов) двухпортовым USB-хабом *неограниченным антигостингом* и программируемыми макросами *www.tesorotec.ru*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Deadfall Adventures
2. Batman: Arkham Origins Blackgate
3. Batman: Arkham Origins — Cold, Cold Heart
4. Castlevania: Lords of Shadow — Mirror of Fate
5. inFamous
6. Call of Juarez: Gunslinger
7. Gone Home
8. Saints Row 4
9. Alan Wake's American Nightmare
10. Assassin's Creed 4: Black Flag — Freedom Cry

Победитель

Георгий Николаев

ПРИЗ

Электронный ридер **PocketBook 626** с экраном E Ink® Pearl™ HD *диагональ 6 дюймов* встроенная LED-подсветка *4 ГБ внутренней 256 МБ оперативной памяти* мощный процессор с тактовой частотой 1 ГГц *www.pocketbook-int.com*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 01.08.2014. Итоги будут подведены в октябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

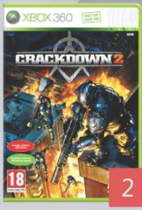
КОНКУРС
В СТИЛЕ XBOX

Всех приветствуем! Мы совместно с нашими друзьями из Microsoft запускаем конкурс **«В стиле Xbox»**, в котором мы проверим вас, наши дорогие читатели, на эрудицию.

Вам всего лишь нужно ответить на шесть вопросов, и коллекционное издание **Gears of War 3 Epic Edition** — ваше. Но, уж поверьте, простыми задания не будут, над многими придется хорошенько поломать голову, а потому не медлите — приступайте прямо сейчас! Участники, занявшие второе и третье место, получат соответственно — игру **Crackdown 2** и **Fable Anniversary.**

Ответы принимаются на почтовый ящик **viktorinaMS@igromania.ru.** Победитель будет выбран **1 августа** случайным образом — из числа тех, кто пришлет абсолютно правильные ответы. Итоги будут подведены на сайте и продублированы в октябрьском номере журнала.

1



2

3

1. В какой ревизии Xbox 360 впервые появился HDMI-выход?

А. Xenon
Б. Zephyr
В. Falcon
Г. Jasper
Д. Slim

2. Какая из представленных ниже игр не являлась эксклюзивом Microsoft на запуске Xbox 360?

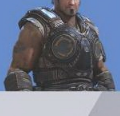
А. Condemned: Criminal Origins
Б. Perfect Dark Zero
В. Kameo: Elements of Power
Г. GUN
Д. Ridge Racer 6

3. Для проекта SPARTAN-II детей, включая маленького Мастера Чифа, тренировал(а)...

А. Кэтрин Элизабет Халси
Б. Джекоб Кейс
В. Франклин Мендез
Г. капитан Вереди
Д. Роберт Ваттс

4. Ко скольким годам заключения был приговорен Маркус Феникс до событий первого Gears of War?

А. 10
Б. 15
В. 25
Г. 30
Д. 40



5. Мария забеременела от Дома впервые, когда ей было...

А. 16
Б. 18
В. 23
Г. 25
Д. 28

6. Что нужно было кричать в Ryse: Son of Rome, чтобы Kinect понял вас, и товарищи главного героя выпустили град стрел в противника?

А. Fire!
Б. Fire valley!
В. Shoot!
Г. Kill them all!
Д. Arrow rush!

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

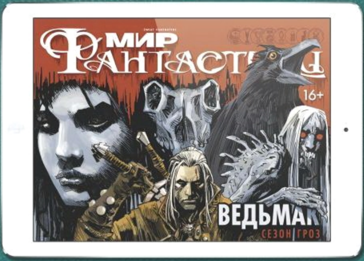
IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ О ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКЕ

Загрузите в App Store

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI



ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

Видеоигровой Рокки

Как вспомнить ретро, отказаться от free-to-play и не облажаться

Святослав Черкасов

Началось все в далеком 2009 году с того, что я посмотрел на YouTube выступления с конференции КРИ. В то время на пике были социальные игры, и в большинстве докладов такие проекты расхваливали — мол, самый простой способ прикоснуться к золотым горам и добиться успеха. Наслушавшись подобных речей, я понял, что надо срочно делать свою социалку и становиться как минимум миллионером.

В то время у меня был пассивный доход с собственных сайтов по MMO, поэтому я мог заниматься всякими посторонними вещами вроде рейдов в **World of Warcraft**. Там я познакомился и подружился с Никитой. У него была основная работа в крупной фирме на enterprise-проекте, но в душе он всегда мечтал делать игры, поэтому товарищ с радостью согласился составить мне в этом компанию.

С самого начала было решено подойти к проекту серьезно и арендовать рабочее место, потому что из дома делать игру — не вариант, слишком часто отвлекаешься. А вот сидеть без дела в офисе, за который ты еще и платишь из своего кармана, как-то неловко.

Решено! Незамедлительно сняли офис в том же здании, где работал Никита, и потом начали по вечерам делать первую игру. О разработке мы ничего не знали, поэтому получалось не очень. Хотелось сделать гибрид zero-player файтинга (типа **MyBrute**) и редактора персонажа наподобие Spore. Я и Никита — программисты, поэтому художника нам пришлось аутсорсить, ну и еще кодить игру чуть более полугода.

Миллион мы, конечно, не заработали. Вообще почти ничего не заработали, но нас это только раззадорило, сдаваться не вариант, продолжили работать. Вторую игру решили сделать более классической (и вообще клоном **CityVille**), и к тому времени мы нашли толкового художника Сашу.

Наш клон был хоть и качественный в программном смысле, но совсем безыдейный в плане геймдизайна, да и закончили мы его, когда пик социалок уже прошел. Ну, вы поняли, снова никаких золотых гор, хотя минуло уже два года...

Потом нам повезло. Нашли хорошую братскую студию, вместе с которой сделали мобильную игру про строительство города, и наконец-то начали получать доход. Это было в 2013 году. Вот тогда захотелось сделать что-то свое, масштабное. Душа хотела чего-то большего, мы грезили стратегиями. Еще нам надоело делать free-to-play игры, захотелось перейти на распространение по фиксированной цене.

Тем временем Никита женился и привел свою жену к нам. Итого нас было уже четыре человека: я и Никита на ролях программистов-геймдизайнеров, художник Саша и Лиля, готовая помогать нам с бумажной волокитой и продвижением.

За несколько месяцев мы перепробовали несколько идей. Начинали делать космическую RTS, начинали делать пошаговую стратегию... Но каждый раз понимали, что либо не вытянем, либо чего-то не хватает. И в один прекрасный момент Никита пришел ко мне со словами «Я знаю, что делать!» и рассказал мне идею **VHS Story**.

VHS Story — это стратегический тайкун про героя боевиков восьмидесятых-девяностых, про ретроностальгию, с отсылками к фильмам и играм того времени. По сути, основными художественными ориентирами можно назвать игру **Game Dev Story** и фильм «Рокки». У нас ты должен играть за героя, который вынужден качаться у себя в гараже, где-то зарабатывать на хлеб и при этом подниматься вверх по карьерной лестнице бойца. Ах да! Еще есть перки и нелинейный сюжет, куда без этого?

А еще если есть много пиццы, то можно встретить Teenage Mutant Ninja Alligator. Но это уже спойлер, что случилось с черепашками-ниндзя — мы вам не скажем.

Саша начал рисовать первый пиксель-арт. Именно это визуальное решение выбрали для игры, чтобы еще больше погрузить игрока в ту эпоху. Пока наш художник работал, мы с Никитой занимались прокрастинацией, никак не могли собраться и сесть за код.

Но здесь очень удачно был анонсирован GamesJamKanobu — фестиваль разработки игр длительностью в месяц. И мы поняли, что это знак. Пора, наконец, начинать.

Задача перед нами стояла серьезная — за эти тридцать дней написать полностью работающий и играбельный прототип, в котором бы уже были заложены основные игровые механики. Естественно, ни о каком сюжете речи не шло. Но основной игровой цикл должен был присутствовать: прокачка, покупка оборудования, бой, восстановление, снова прокачка...

Месяц прошел незаметно. Конечно же, мы успели не все, что хотели. Но игра (а точнее, ее часть) получилась, причем довольно целостной. Правда, у нас не было времени настраивать баланс менеджмента, заставляющий игрока грамотно распределять ресурсы, чтобы выживать как можно дольше. Пришлось ограничить количество доступной герою еды, а вместе с ней и длину игровой сессии.

Игру выложили в общий доступ — и всем понравилось! За первую неделю в прототип поиграли свыше 6000 человек, энтузиасты сняли несколько летсплеев (один из которых набрал более 130 тыс. просмотров). Самое главное — мы выиграли Гран-при GamesJamKanobu среди более чем 400 участников.

■■■

Все это нас как следует воодушевило. Стало понятно, что удалось нащупать интересную идею и ее надо развивать. Сейчас команда продолжает активно работать над игрой. За время джема к нам присоединился сценарист Евгений, он помогает нам с сюжетом. Недавно мы ездили на DevGAMM, где показывали новый билд VHS Story игрокам и коллегам по индустрии. Все хвалили, всем нравится. Сейчас планируем выходить на Steam Greenlight этим летом, а к концу года, если все пойдет хорошо, — в Early Access.

www.igromir-expo.ru
ИГРОМИР
ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
0+
2-5 ОКТЯБРЯ
м. Мякинино, Крокус Экспо
Russia
COMIC CON
www.comicconrussia.ru
Реклама
CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: +7(495) 644-22-22
Билеты в салонах
ЕВРОСЕТЬ

G2A.COM
ГЛОБАЛЬНАЯ ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДКА
Мы являемся партнерами
NATUS VINCERE
ПОКУПАЙ И ПРОДАВАЙ ИГРЫ
более 4000 цифровых продуктов на выбор
100% ГАРАНТИЯ
МГНОВЕННАЯ ДОСТАВКА
ДОВОЛЬНЫЕ КЛИЕНТЫ
24/7 ПОДДЕРЖКА
G2A SHIELD